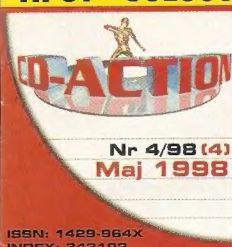
TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE



Nr 4/98 (4)
Maj 1998

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Action PLUS

PC PSX SATURN NINTENDO 64

Cena: 2.50

Fallout

Fighting Force

Star Wars: Shadow of the Empire

G-Police

i wiele innych solucji

SPIS TREŚCI

Zatwierdził Redaktor Naczelny

Egipt 1156 pne



PC **Cryo/Canal+**



Kolejna epicka, wykonana z rozmachem i intrygująca przygodówka, będąca efektem "kolaboracji" Cryo z różnymi firmami i instytucjami, między innymi z Canal+ i francuskim Ministerstwem Kultury. Intrygi, zagadki, tajemnice, zbrodnie, historia oraz bardzo zaawansowana graficznie i muzycznie oprawa. To wszystko czeka na ciebie w tej grze, a żeby nie było ci smutno, gdy wleziesz gdzieś, gdzie nie będziesz wiedział, jaki masz wykonać kolejny krok, podajemy ci na tacy solucję.

Grobowiec królewski

Oświetl pochodnią wejście do grobowca. Idź do przodu, po drodze zabierz deskę, która znajduje się za tobą. Bacznie obserwuj ściany, dobrze się przyjrzyj kartuszowi Setha I z tyłu na lewo. Posuwaj się do przodu i oglądaj z każdej strony wnęki. Zobaczysz dwie wskazówki: węzeł-Tit oraz kolumna Djed. Idź dalej, w kierunku sali, nie zapomnij użyć deski (ogromna przepaść). Obejrzyj pierwszą kolumnę w dużej sali, pojawi się wskazówka: Ptah, zajrzyj do swojego inwentarza, weź zaszyfrowaną wiadomość i połóż ją na figurce bogini Ptah. Uzupełni się ona o jeden element. Zjrzyj do sąsiedniej sali, dokładnie ją obejrzyj i weź kij oparty o kolumnę. Wróć do poprzedniego pomieszczenia i zejdź schodami. Kieruj się do dużej sali w głębi. Wzdłuż prawej ściany zauważysz otwór, wejdź tam i kijem zabij węża. Zabierz amulet, wyjdź i idź w kierunku dwóch mężczyzn. W dziurze z kamieniami odsuń trzy kamyki i weź ostrakon. Teraz porozmawiaj z dwoma gośćmi i kilka razy pokaż im co znalazłeś. Skryba z grobowca ofiaruje ci pierścień, dzięki któremu będziesz mógł wejść do miasteczka robotników. Udaj się na drugą stronę sali i popatrz do góry, pojawi się wskazówka "kosmogonia egipska". Wróć do wyjścia z grobowca i porozmawiaj z Montumesem.

Miasteczko robotników

Weź listę obecności z nazwiskiem Hori. Porozmawiaj ze strażnikiem Pentaour. Pokaż mu pierścień. Pukaj do wszystkich drzwi. Pogadaj z robotnikiem, który cię poinformuje, że nazwisko faceta, którego szukasz (Hori) widnieje u góry na jego drzwiach. Potem, nieco dalej, wejdź do środka jednego z domów. Na lewo dokładnie przyjrzyj się rzeźbionemu podgłówkowi. Ze swojego inwentarza weź zaszyfrowaną wiadomość i połóż ją na podgłówku. Pojawi się wskazówka Pedjet-łuk. Na prawo w głębi zabierz krzesiwo i szczapę służącą do rozpalania (jeden przedmiot). Wyjdź z domu i maszeruj prosto przed siebie. Potem wejdź w uliczkę na lewo po drabinę. Idź tak długo, aż przed drzwiami nie zobaczysz karczmarki, jedne z drzwi prowadzą do mieszkania Hori. Oprzyj drabinę na ścianie po lewej stronie tych drzwi. Wejdź na nią. Kiedy piękna karczmarka zacznie krzyczeć, zejdź i ofiaruj jej pierścień. Zniknie wtedy bardzo szybko. Wejdź znowu na drabinę i dostań się do domu Horiego. Skieruj się naprzeciwko i popatrz na łóżko. Skompletuj dwa kawałki ostrakonu. W następnym pokoju w zagłębieniu na lewo przesuń statuetkę i weź srebrną wazę. Przesuń ciemną matę na ławce i zejdź. Na dole znajdziesz martwego Hori. Wyciągnij spod jego pasa papirus z naszyjnikiem o siedmiu węzłach. Wróć do pokoju, gdzie panuje straszny bałagan, tam otwórz kosz w kształcie walca, zobaczysz kawałek amuletu, skompletuj go z tym, który znalazłeś w grobowcu. Wreszcie opuść ten straszny dom i idź do stolarza, kieruj się na lewo od drabiny (stolarz to ten staruch, którego możesz spotkać jeszcze przed znalezieniem domu Horiego). Jego drzwi znajdują się w zagłębieniu budynku i nie możesz poruszać się dalej. Weź kołeczek ukryty na gzymsie drzwi. Użyj go na sznurku, który blokuje drzwi. Kliknij na niego wielokrotnie. Drzwi się otworzą. Wejdź i zabierz lampę z naprzeciwka. Zanim wejdziesz do ciemnego pokoju na lewo, w swoim inwentarzu zapal lampę przy pomocy krzesiwa. Zabierz stamtąd skrzynię z uszebtis i wyjdź z domu. Udaj się na główną drogę, potem skręć na lewo, idź prosto i zapukaj w drzwi po lewej stronie, potem wejdź i porozmawiaj z Mantumesem i Imennakhtem. Pokaż skrzynie Mantumesowi, połóż się na macie i.... podziwiaj scenę.

Atelier balsamistów

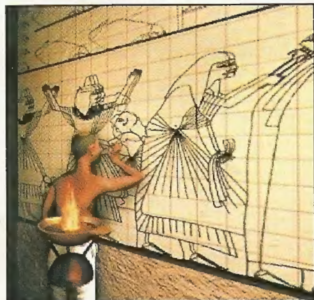
Idź do końca drogi i zastukaj w drzwi. Otworzy ci balsamista. Oddaj mu skrzynię, a kiedy odejdzie, wykorzystaj moment, aby dostać się do sali, gdzie spoczywają zwłoki. Na drugim ciele na lewo znajdziesz naszyjnik, który możesz ściągnąć przy pomocy papirusu z naszyjnikiem o siedmiu węzłach. Porozmawiaj z nieco agresywnym balsamistą i weź od niego pieniądze. Poddaj się próbie z amuletami związanymi ze złymi czynami bogini Seth. Wybierz oko Oudjat, węzeł Tit, kolumnę Ouadj i słup Djed i wrzuć je do swojego inwentarza. Następnie ułóż je w następującej kolejności: na lewo u góry - oko, na prawo u góry - węzeł, u dołu na lewo - kolumnę oraz na dole na prawo - słup.



Potem udaj się do sąsiedniej sali. Obejrzyj od góry zielony sarkofag, weź zaszyfrowaną wiadomość i połóż na wskazówce "Heri". W żadnym wypadku nie dotykaj złotej wazy! Wyjdź przez drzwi w głębi na lewo. Weź udział w ceremonii i podziwiaj scenę. Tymczasem Ramose zostanie zamknięty w grobowcu wraz ze szlachcicem i łupem.

Grobowiec szlachcica

Zapal krzesiwem lampę na ziemi. Weź bumerang i nóż z krzesła po lewej stronie. Aby wyjść, odwróć się na wprost ściany i użyj noża, aby otworzyć przejście w ścianie. Wejdź do galerii i porozmawiaj z rysownikiem. Popatrz na freski i przyjrzyj się kotu z kolczykiem. Wyjdź z grobowca, na prawo zobaczysz staruchę, utnij sobie z nią pogawędkę. Wybierz ósme pole i połóż na nim zakodowaną wiadomość. Pojawi się wskazówka "Nefer". Możesz również podejść do muru w głębi i obejrzeć rysunek przedstawiający grę w senet. Wróć w końcu do starej kobiety i pokaż jej zaszyfrowaną wiadomość.



Panehesy

Porozmawiaj ze strażnikiem. Podaj mu swoje fałszywe imię Ahmose i nie pomyl się w nazwisku Panehesy. Przekup strażnika dwoma debenami. Wejdź do parku i od razu rzuć bumerang w prawą stronę, w głąb parku. Rzucaj dopóty, dopóki nie zabijesz łucznika. Udaj się na lewo i wejdź do środka domu. Na progu zobaczysz kota. Idź na prawo do drzwi w głębi. Wejdź tam i przejdź wielokrotnie przez różne pokoje w poszukiwaniu peruki, tuniki, naszyjnika i tuby z koholem. Weź lusterko z jednego z pokoi i załóż perukę oraz pomaluj koholem oczy. Niewolnica przy schodach zmusi cię do założenia naszyjnika. Wreszcie wejdź do sali, która znajduje się na lewo od niewolnicy i zabierz z ziemi miskę z mlekiem. Wyjdź i udaj się do pierwszej sali na prawo, wejdź do pomieszczenia w głębi. Zostaw miskę na ziemi, wtedy wejdzie kot. Kliknij na kota i zabierz mu otwartą obręcz, którą otworzysz schowek w ścianie. Wyciągnij z niego list i kwadracik z kości słoniowej. Dołącz do biesiadników u góry. Przejdź pod firanką i wyjdź na taras. Podejdź do stolika z grą w senet. Uzupełnij pudełko z grą kwadracikiem z kości słoniowej i kliknij na pola w następującej kolejności: Heri, Pedjet, Ptah i Nefer. Otworzy się szufladka, z której wyciągnij plan sali kolumnowej świątyni Amona Re. Zagraj w senet z Panehesy. Po wygranej partii uciekaj, omijając dwie osoby naprzeciw i skocz z balkonu.

W świątyni

Porozmawiaj kilka razy z Aamerut, córką pierwszego sługi Amona. Wejdź do świątyni i podejdź do rogu w głębi na lewo. Zauważysz fragment oświetlonej ściany. Nie wchodź tam od razu. Wróć do miejsca, z którego przyszedłeś. Idź cały czas prosto, aż zauważysz kapłana, wtedy skręć na prawo do końca sali i znajdź czwartą kolumnę w przedostatnim rzędzie. Na samym dole tej kolumny zauważysz mały, lekko czerwony kamyk. Kliknij na niego i weź część naszyjnika winowajcy, noszonego na piersi. Wróć do oświetlonej ściany i wejdź do środka, potem skieruj się po schodach, aż na dach, aby porozmawiać z kapłanem, który da ci przyrząd do ustalenia położenia. Posłuż się nim, zejdź trochę niżej i porozmawiaj z kapłanem. Sprawdź położenie na misie. Zaintrygowany kapłan odejdzie, wtedy wykorzystaj moment, weź małą miskę z ziemi i włóż ją do dużej misy. Pogrzeb nożem na dnie, w czarnych kamieniach. Zobaczysz naszyjnik noszony na piersi. Weź go i szybko zejdź do świątyni. Pogawędź z Aamerut ... lub poczekaj. Potem podziwiaj scenę. Pod koniec pojawi się Ptahnefer. Rozerwij jego tunikę i połóż na nim dwa kawałki naszyjnika i... jeszcze raz podziwiaj... koniec.



Lomig

G-Police

PSX PC **Psygnosis**

Mamy rok dwa tysiące pięćdziesiąty siódmy, wygłodzona rasa ludzka opuszcza Ziemię, aby gdzie indziej zbudować lepszy świat. Wkrótce wybuchnie wojna, silne korporacje panują na całym imperium i żądają od kombatantów złożenia broni. Wtedy, na księżycu Callisto, pojawia się człowiek, natomiast Ty pragniesz zemsty, angażujesz się pod fałszywym nazwiskiem do super elitarnej jednostki G-Police. Twoja siostra, Helena, była także członkiem tej organizacji, ale zginęła w "wypadku". Wiesz dobrze, że ta oficjalna wersja istnieje tylko po to, aby ukryć prawdę. Sterując futurystycznym helikopterem wojskowym pilnujesz porządku, a po zakończeniu gry na pewno będziesz chciał spróbować jeszcze raz!

Poziom 1

Pierwsza misja i pierwsza trudność! Tutaj trzeba wykonać wszystkie rozkazy centrali oprócz ostatniego. Musisz skanować trzy ciężarówki, kiedy znajdziesz czwartą, ta zacznie strzelać do ciebie, ty również nie żałuj amunicji i potem uciekaj do skrzyni z bronią, które wcześniej skanowałeś i broń dywizji Epsilon, atakowanej przez przemytników. Następnie wróć do pierwszej kopuły, aby wysadzić ciężarówkę. Jeżeli przypadkiem zlikwidowałbyś ją od razu :-), to jak w banku miałbyś na sumieniu śmierć dywizji Epsilon.

Poziom 2

Zacznij od konwoju grupy interwencyjnej Delta. Potem przyleci sześć myśliwców w parach, aby Cię sprowokować. Na następnej kopule rozwal wewnętrzną wieżyczkę i poczekaj, aż obydwa samochody uciekną przez wejście, z tyłu hangaru. Wtedy sparaliżuj ich twoim EPP i broń ich przeciwko dwóm myśliwców, które będą je atakować.

Poziom 3

W tej misji będziesz musiał śledzić Rogana, prawdopodobnie przemytnika broni. W czasie śledztwa nie deptaj mu po piętach, bo wtedy zacznie panikować i strzelać do wszystkiego! Dla dobra twojej misji, kiedy Rogan odleci, biegnij jak szalony do następnej kopuły, załatw od razu dwóch wrogów i wróć na trop handlarza. Poczekaj aż znajdzie się blisko budynku, i kiedy odejdzie, zrzuć flarę (beacon), aby zaznaczyć miejsce. Zacznie działać nowa grupa interwencyjna Gamma, nie przestawaj śledzić Rogana i kiedy tylko pojawi się w nowym miejscu, odwróć się i broń grupy Gamma ściganej przez dwa myśliwce. W czasie walki wracaj od czasu do czasu do Rogana, ale nie zapomnij dołożyć myśliwcom. Jeśli na tym etapie nie będziesz pilnować Rogana, ucieknie i twoja misja się nie powiedzie!



Grupa Gamma została ocalona, wróć więc do handlarza i zlikwiduj myśliwce, które w "międzyczasie" przylecą. W pobliżu Rogana na nowo posłuż się flarą, znajdziesz się w jakimś magazynie. Kiedy przemytnik wykorkuje, wyślij serię z broni jego kolegom.

Poziom 4

Od razu zlikwiduj trzy wrogie myśliwce. Powróć do Tachikawa i wysadź dwa nowe samoloty. Potem idź do następnej kopuły i eskortuj prezydenckiego wahadłowca. W tej partii załatw wrogów w powietrzu (twój współpilot jest trochę tępy) oraz cztery straszne ciężarówki i uzbrojone, groźne, ruchome wieżyczki!

Poziom 5

W tej misji musisz eskortować prezydencką limuzynę. W trakcie drogi pozbądź się wszystkich wrogów i barykad, które blokują drogę. Twoim celem jest ochrona życia Pani prezydent! I jeszcze jedno słówko - nie oddalaj się zbyt daleko od limuzyny, bo szofer ją porwie i zniknie.



Poziom 6

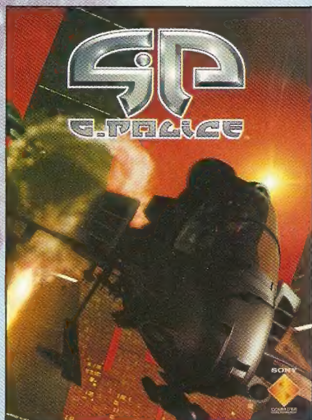
Ten etap jest szczególnie męczący, po raz pierwszy musisz walczyć ze strasznymi robotami, uzbrojonymi w niesamowite lasery. Uwaga, kiedy mówię niesamowite, to musisz wiedzieć, że kilka strzałów wystarczy, aby zniszczyć twój Havoc! Walka na odległość to najlepszy sposób, aby je załatwić. Namierz je na swój radar i oddal się jak najdalej, tak żebyś wydział tylko czerwony kwadracik. Potem strzel w niego i oglądaj licznik życia robota, u góry na lewo swojego ekranu, aby się upewnić, czy trafiłeś w dziesiątkę. Jeśli chodzi o cele drugoplanowe, możesz je zdobyć, jeśli wyjątkowo szybko zniszczysz wrogów, żeby nie zdążyły zdemolować kopuły Nara lub murów Nanosoft. Wiele pozostałych "objectivów" będziesz likwidował w taki sam sposób...

Poziom 7

Swoim EPP sparaliżuj trzy lekko świrnięte wahadłowce Krakowa. Potem broń je przed atakami. Kiedy posprzątasz strefę, zrób to samo na następnych kopułach.

Poziom 8

W tej partii musisz być szczególnie szybki i dokładny. Pierwszy twój cel to zniszczenie naziemnych pojazdów - motorów - schowanych na budowie. Musisz je załatwić szybko, zanim one zaczną sabotaż i wysadzą konstrukcję. Po drugie zlikwiduj ogromną ilość pojazdów, które wszędzie będą się pojawiać. Na koniec zniszcz ciężarówkę i motory-kamikadze przejeżdżające



przez most. Skieruj się na kopułę Modi, aby rozprawić się z bazą gangu.

Poziom 9

Idź po punkt do przejścia i broń na ziemi ekipę G-Police. Po kilku sekundach wyjedzie "pociąg" z tunelu. Strzelaj w wieżyczki ulokowane na wagonach (uwaga, wyjątkowo śmiertelne). Kiedy to zrobisz, ustaw się nad jedną z trzech bomb, aby ją zabrać (dosłownie dotykaj zielonych migających świateł, aby dostać bombę). Kiedy załadujesz już ją na swój Havoc, pojawi się wiadomość "bomba dołączona". Teraz szybko do drugiego tunelu, aby ją rzucić w całkowicie pustynnej strefie. Zrób to samo z dwoma pozostałymi bombami. Następnie idź szybko wysadzić lokomotywę, zanim ona uderzy w tunel, ale zrób to bardzo szybko, bo czas leci.

Poziom 10

Ten poziom jest tak diaboliczny, jak można tylko sobie wymarzyć. Spotkasz się ze swoją pierwszą kanonierką. Szto eto, powiesz? Po prostu wojskowy okręt dziesięć razy grubszy niż ty, z laserami o wielkości twojego pojazdu. Co do reszty, działa wolno i w tym już jesteś lepszy od niego. W sumie, od początku misji likwiduj małe, otaczające Cię okręty i wtedy będziesz nareszcie mógł zaopiekować się tym "powietrznym słoniem". Na-



mierz go spokojnie, aby wysłać go na złomowisko (potwór nie będzie strzelał, dopóki Ty nie zaczniesz). Zostań w odpowiedniej odległości, próbując dostosować się do jego szybkości. Wyładuj całą swoją nienawiść na brzuchu tego potwora. Nie zostawaj nigdy na miejscu, bo będziesz zbyt szybko upieczony przez lasery krążownika.

Poziom 11

Biegnij na kopułę Juno i tam poczekaj na rakietę. Zajdź ją od tyłu i strzelaj w nią z szybkich rakiet. Następnie, według polecenia z centrum, zlikwiduj wyrzutnię rakiet wrogów. Uważaj na ich obronę.

Poziom 12

Ta część wymaga szybkiego refleksu. Na kopułach Nori, Rigr i Ottar trzeba obronić niektóre bloki mieszkalne przed szałem jednostek Krakova. Te są tak liczne, że musisz być królem spustu, aby im nie pozwolić na zniszczenie ani jednego budynku. Tak więc spróbuj naładować broń, jeśli masz na to czas. Powtarzam - jeśli znajdziesz na to czas!

Poziom 13

Bój to jest nasz ostatni (przeciwko Krakov)! Ta okrutna korporacja rusza na wojnę przeciwko Nanosoft! I wysyła na teren to, co trzeba, żeby rozpętać globalną wojnę. Aby jej uniknąć, idź na kopułę Kodr i tam zniszcz pierwsze działo, przy końcu drogi, potem drugie znajdujące się za nim. Wreszcie odwróć się i załatw trzecie. Następnie centrala rozkaże ci udać się do sklepienia Rigr, ponieważ tam właśnie eksplodował budynek. W sumie chodzi o kanonierkę, która właśnie się pojawiła. Nie panikuj jednak, bo jest ona łatwiejsza do zniszczenia niż ta pierwsza w poprzedniej misji. Kiedy już ją zmienileś w małe topiące się kawałki metalu, idź od razu załadować broń, ponieważ na twoją kopułę wjadą ruchome działa, aby zniszczyć centrum badawcze. Na pewno nie wytrzymają twojego nowego zapasu broni - ale jeśli nie uzupełnisz magazynków, to...

Poziom 14

W pierwszej części tego etapu, musisz eskortować i bronić ziemską grupę interwencyjną Delta. Pojawi się wielu wrogów strzelających do niej, tak więc okaż się twardzielem wobec przeciwników, bo w przeciwnym wypadku Delta zginie bardzo szybko. Po drodze spotkasz kanonierkę. Warto



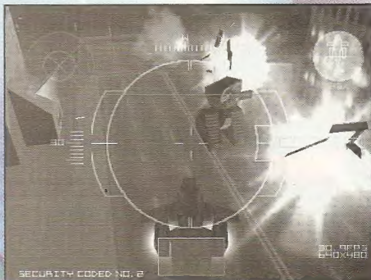
podkreślić, że tutaj trzeba będzie zwiększyć tempo - inaczej pojazdy Delty rozpłyną się w parze! Potem przejdź przez tunel i na lewo załatw lądowe jednostki Krakova (jeśli jesteś dość szybki, możesz wysadzić trzy myśliwce pozostające jeszcze na ziemi, na prawo). Potem otrzymasz rozkaz eskortowania grupy bombowców Zeta i tu również najmniejsza sekunda spóźnienia wystarczy wrogom, aby zniszczyć twoje obiekty. Aby dalej uczestniczyć w tym maratonie - oczywiście, kiedy już "wyczyściłeś" poprzednie kopuły - wróć do grupy Delta, aby ją chronić przed licznymi myśliwcami Krakova. Weź 1000 kilogramowe bomby i zrzuć je na pojazdy pilnujące wnętrza terenu Krakova. Zlikwiduj wieżyczki i wyładuj magazynki na dwóch murach obronnych strzegących fortecy (trzeba je koniecznie zniszczyć, jeśli chcesz zmieść na proch wszystkie wrogie jednostki).

Poziom 15

Rutynowa misja, w której poznasz nowych wrogów. Wychodząc z centralnego dowództwa G-Police eskortuj grupę Epsilon (jednostki ziemskie) do bazy Krakova. Musisz przyjść trochę wcześniej, ponieważ wieżyczki bronią głównego dowództwa przeciwników. Likwiduj samoloty Krakova, podczas kiedy grupa Epsilon zdalnie wprowadza dane. Pod koniec tego procesu z bazy Krakova wyjadą trzy samochody. Sparaliżuj je swoim EPP i bądź gotowy do walki z wieloma obiektami Nanosoft. Te psy są skierowane przeciwko tobie i diabelnie dobrze uzbrojone. Po ich załatwieniu misja będzie ukończona.

Poziom 16

W tym poziomie musisz bez przerwy chodzić tam i z powrotem, między kopułami Erli, Kai Hara, aby bronić mieszkań dowództwa głównego i G-Police. Brak tu jakiejkolwiek taktyki. W rzeczywistości, kiedy wyczyścisz jedną kopułę, przechodzisz do następnej i tak cały czas. Uwaga, czasami musisz wyjść naprzeciw wielu kanonierkom - prawdziwy koszmar. W dodatku, pod koniec misji pojawią się roboty. Od razu dodam, że zanim wypełnisz drugoplanową misję, upłynie dużo wody (pamiętaj: wszystkie budynki muszą pozostać nietknięte).



Poziom 17

Walka między Nanosoft i G-Police będzie coraz okrutniejsza. Tym razem Nanosoft zaatakuje cztery kopuły, gdzie chce zniszczyć wieże komunikacyjne G-Police. Kopuły Bavorr, Dia, Gall i Kari są dosłownie zalane przez wrogów. Poczujesz wszystkiego po trochu, od myśliwca bombowego do strasznego działa szturmowego. Nic ci nie zostanie oszczędzone, nawet roboty z silnymi laserami. Tutaj kluczem do zwycięstwa jest szybkość. Bez niej wieże komunikacyjne nie wytrzymają długo. Koniecznie musisz zniszczyć bombę u stóp wież Kari, oczywiście jeśli wcześniej załatwiłeś obiekty na kopułach Fulla i Buga (odwiedź je, kiedy już na Dia nie ma niebezpieczeństwa). Nie zapomnij - zanim wyjdziesz, musisz być pewny, że zlikwidowałeś wszystkich wrogów na kopułach. Pozostawisz jednego żywego lub najmniejszy statek, a będziesz zmuszony tam wrócić z powrotem, na co będzie już za późno!

Poziom 18

Od razu poszukaj dodatkowej amunicji w koszu z nowym uzbrojeniem. Potem połącz się z wojskiem walczącym przeciwko prawdziwemu stadu myśliwców Nanosoft. Później zlikwiduj kilka z nich i zrzuć swoją dodatkową amunicję na pojazdy na ziemi. W ten sposób będą mogły zacząć strzelać i mogę ci powiedzieć, że to nie będzie luksus, biorąc pod uwagę ilość uczestniczących w tym etapie myśliwców. Eskortuj więc całą tę gromadę na kopułę Gondul, następnie idź na Durinn i zaatakuj bazę wroga. Kiedy przyleci grupa bombowców Zeta, eskortuj je do bazy i gdy będą próbować zniszczyć magazyn, wysadź antenę paraboliczną.

Poziom 19

Jeszcze jedna misja eskortowania. Tym razem chodzi o grupę Delta. Już nie wspomnę o wiecznym "chroń swoją grupę przed atakami wrogów". Jedyną rzeczą, o której musisz pamiętać jest to, że kiedy tylko zobaczysz centralę Oski, musisz zacząć niszczyć jej obronę, a następnie zostawić na miejscu flarę, aby zwabić kawalerię. Później zlikwiduj wszystkich małych chłopaków z Nanosoft i zwycięstwo masz w garści.

Poziom 20

Najpierw udaj się na kopułę Oski, tam odkryjesz małą flotę uciekających statków Nanosoft. Bądź bez litości wobec tych tchórzy, ostrożnie jednak, ponieważ dwa z nich są dość porządnie uzbrojone. Troszkę później eskortuj statki G-Police i pomóż im zniszczyć dwa mosty. Następnie udaj się na kopułę Pekko, tutaj sytuacja znacznie się pogorszy. Na początek zlikwiduj ciężarówkę na drodze, następnie po zakręcie naciśnij gaz do dechy, aby uniknąć kanonierki. Przy okazji załatw pierwszy transporter skrzyń, potem, nieco dalej - drugi. Teraz "zaopiekuj się" kanonierką i zlikwiduj wszystkie wieżyczki przeciwnika umieszczone w pobliżu mostów. Wykorzystaj okazję, aby wysadzić trzeci i czwarty most. Potem wróć do pierwszego i idź do miejsca, gdzie droga skręca (tu będziesz mógł na nowo uzbroić swój statek). Poczekaj, aż grupa Delta przejdzie pod twoim statkiem, aby zaatakować ziemskie pojazdy Nanosoft, które będą wychodzić z tunelu. Potem musisz się uwolnić od kilku nowych myśliwców i w momencie, kiedy grupa Delta odejdzie z pierwszego mostu, wysadź go. Zostanie ci już teraz tylko drugi most. Wówczas pojawi się inna grupa statków dezerterów. Aby zakończyć tę misję, niesamowicie trudną, z tunelu wyjedzie nowy oddział pojazdów G-Police. Poczekaj, aż przejdą kawałek terenu i otwórz ogień na pojazdy Nanosoft.

•Zawsze namierzaj cele lub ścigane pojazdy. W ten sposób nigdy nie zniknę z twojego radaru i będziesz mógł w każdej chwili sprawdzić, w jakim kierunku się posuwają.

•Przed każdą misją patrz na mapę - jeśli masz na to czas - aby zobaczyć, gdzie się znajdują strefy amunicji; jak najszybszej uzupełniaj swoje braki w broni.

•Kanonierki, nawet jeśli są bardzo groźne, mają swój słaby punkt. Niektóre nie mają lasera albo znajduje się on pod kadłubem. Więc patrz uważnie, aby znaleźć sobie bezpieczne miejsce, skąd będziesz mógł spokojnie strzelać.

Poziom 21

Tutaj masz nowy pojazd: Helikopter Venon, najgroźniejszy i moim zdaniem mający najbardziej niszczycielską broń w całej grze: laser. Musisz wbić sobie do głowy jedną malutką rzecz. Otóż, zamiast naciskać klawisz spustu bez przerwy (powoduje to wyjątkowo groźne przegrzanie broni), strzelaj przy jego pomocy wielokrotnie - w ten sposób nie przegrzejesz lasera i zachowasz całkiem przyzwoity rytm strzelania. Jeśli chodzi o wrogów, musisz namierzać z daleka łączniki i działa, które ich strzegą. Dzięki temu będziesz mógł ich załatwić zanim oni załatwią ciebie. Wysadź pierwszy łącznik i udaj się na sklepienie Hepti, zlikwiduj następny łącznik oraz myśliwce, wtedy będziesz mógł udać się na kopułę Hogni (wcześniej dołącz się do jednostki Epsilon, która jest w tarapatach). Na początku zniszcz jednostki ziemskie - jeśli tego nie zrobisz, szybko wysadzą kontrolną ciężarówkę G-Police. Udaj się z wizytą na kopułę Ali. Uważaj na liczne lasery strzegące tunelow wejściowych i idź na kopułę Mera. Wysadź na niej nowy łącznik i idź na kopułę Sarakka. Zlikwiduj trzy myśliwce i upuść znak radarowy Be-





acon, aby zaznaczyć położenie budynku z dwoma czerwonymi rurami na dole. Stamtąd idź do dowodzącej ciężarówki i eskortuj ją do tego znaku radarowego.

Poziom 22

Poziom jak inne, gdzie trzeba zniszczyć siły okupanta Nanosoft na kopułach Nera, Grim i Danr.

Poziom 23

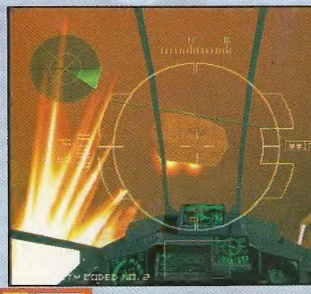
Tutaj musisz chronić grupę Delta, aż do centrum dowodzącego opanowanego przez wroga. Po drodze na wielkim bulwarze, gdzie jest mnóstwo mostów, wysadź wszystkie wieże laserowe. Potem na dole w centrum dowodzącym G-Police zlikwiduj wieżyczki wroga i przygotuj się do odparcia ataku Nanosoft. Podczas bitwy jeden z samochodów Nanosoft ucieknie z bazy dowodzącej (zrób rundę, aby go zlokalizować; jeśli masz jeszcze rakiety EPP, zachowaj je, aby sparaliżować helikoptery Havoc - poważne zagrożenie dla grupy Delta). Sparaliżuj je swoim EPP i cały czas się bij. Pod koniec eskortuj helikopter G-Police do bazy dowodzącej. Ta misja z powodu wielkiej ilości myśliwców wroga jest wyjątkowo trudna. Ponadto, oddziały Nanosoft opanowały twoje helikoptery i wykorzystują je przeciwko tobie. Sztuczka polega na tym, że po zniszczeniu dwóch wieżyczek u góry, czekasz na miejscu, aż pojawią się Havoc, a wtedy poczęstuj je kulami już od progu.

Poziom 24

Musisz zniszczyć 5 wież komunikacyjnych. Cztery pierwsze przypominają maszty i są strzeżone przez kilka wieżyczek i myśliwców. Załatwisz je dość łatwo. Już z daleka namierz cel i przygotuj laser przeciw siłom obronnym przeciwnika, aby zrobić sobie miejsce. Piąta wieża jest znacznie większa, skoncentruj się więc na zniszczeniu wszystkich obiektów, które ją otaczają, następnie skup się na jej czterech ramionach i na jej podstawie.

Poziom 25

"Zrób porządek" na kopule Gipul, aby zostawić wolną drogę dwóm bombowcom Delty. Kiedy tylko się pojawią, uciekaj natychmiast na kopułę Lodurr, aby tam wyczyścić drogę i obóz wroga (przede wszystkim okręty przestrzenne). Kiedy będziesz już sprawował kontrolę nad wszystkim, rzuć znak radarowy do bazy. Teraz eskortuj konwój G-Police do bazy i przygotuj się do odparcia kontrofensywy Nanosoft (uzupełniaj amunicję). Spotkasz się z myśliwcami i niestety - kanonierką.



Po zwycięstwie skieruj się na kopułę Vitr, aby zniszczyć bazę Nanosoft. Spokojnie, ona jest tylko cieniem pierwszej.

Poziom 26

Najpierw musisz wysadzić łącznik blokujący wejście na kopułę Frodi, tam zniszcz bazę wrogów. Uważaj, bo jest bardzo dobrze broniona. Po zrobieniu porządku na kopule, rzuć znak radarowy Beacon, aby przywołać konwój o tej samej nazwie. Nie eskortuj go, mimo polecenia centrali, bo nie ma już więcej wrogów, ale zostań tam gdzie jesteś i idź wygonić Nanosoft (w fosie przy mostach znajdziesz dwa roboty). Kiedy konwój G-Police przybędzie na miejsce, myśliwce i bombowce Nanosoft rozpoczną atak. Zatrzymaj je szybko. Reszta misji wygląda tak samo: nieustanna obrona. Poziom się zakończy, kiedy zostanie włączona obrona bazy.

Poziom 27

Kiedy pojawi się przed tobą baza, musisz jej bronić. Odczujesz na swojej skórze naloty ogromnej ilości okrętów Nanosoft. Nic ci nie zostanie oszczędzone, nawet kanonierka. Musisz się wykazać dobrym refleksem i przede wszystkim oszczędzać amunicję. Dwa razy centrum wyśle cię na dwie kopuły, abyś zaatakował kilka okrętów. Po ich załatwieniu strzałka pokaże kierunek, gdzie powinieneś się udać - do dwóch zamkniętych tuneli. Nie marz o ich otwarciu. Wróć do bazy i czekaj na nową falę wrogów.

Poziom 28

Towarzysz naziemnej grupie interwencyjnej Gamma i kiedy ona się zatrzyma przed tunelem, przejdź go i udaj się do celu. Tam zlikwiduj obronę, obiekty wroga i rzuć na ziemię znak radarowy Beacon, aby przywołać grupy. Kiedy one będą już na miejscu, pojawią się inni wrogowie. Zniszcz ich szybko, zanim nie wysadzą twojego transportera wojskowego. Grupa interwencyjna Gamma zacznie działać. Aby zakończyć misję, musisz jeszcze tylko rzucić kilka bomb na budynki Nanosoft.

Poziom 29

W tej misji nie ma mowy o strzelaninie, chodzi głównie o skanowanie. Musisz patrzeć na swój radar i zbliżyć się do białych punktów. Kiedy zaczniesz je rozróżniać, namierz je (skanowanie włącza się automatycznie). Białe punkty zamienią się w zielone. Musisz więc zmienić cel (obejrzyj mapę, aby poznać lokalizacje innych białych punktów). Jeszcze jedna bardzo ważna rzecz - kiedy centrum będzie krzyczeć "oni ciebie skanują", uciekaj bardzo szybko, inaczej kilka sekund później rozpocznie się główny alarm i cała misja będzie zmarnowana. Kiedy wszystko co trzeba jest już zeskanowane, wróć do bazy.

Poziom 30

Tutaj przetrwają jedynie dobre jednostki... Zaatakujesz Bazę Dowodzącą Nanosoft. Pamiętasz - tę, którą wcześniej skanowałeś. Czekają na ciebie zdeterminowany Nanosoft oraz dwie kanonierki, kupa myśliwców, roboty, wieżyczki i jeszcze wiele innych rzeczy, które potem można znaleźć na złomowiskach. Krótko mówiąc, niszcz wszystko, co się rusza i uzbrajaj się kiedy tylko poczujesz, że potrzebujesz nowej broni. Po zniszczeniu całej obrony udaj się do punktu przejściowego nr 1, aby odszukać bomb powietrze/paliwo. Wróć z nimi do bazy dowodzącej Nanosoft i "wyślij paczkę" :-). Według mnie jest to najtrudniejszy etap w grze, więc nie załamuj się, jeśli będziesz musiał go rozpoczynać wiele razy). Ostatnia rzecz - nie wahaj się użyć jak tylko możesz najczęściej swojej plazmy, jest ona wyjątkowo mocna, potrzeba jednak dużo czasu, żeby się załadowała. Używaj jej raczej na statki niż na wieżyczki, które mogą cię zniszczyć zanim laser się naładuje.

Poziom 31

Bardzo prosty, zacznij od paraliżowania, potem skanuj dwa motory, które strzelają we wszystkich kierunkach. Następnie skanuj ciężarówkę. Nieco później musisz wyeliminować cztery cele. Kilka rakiet powinno załatwić to bez problemu. Wreszcie skanuj dwa okręty przestrzenne i idź za pojazdem Nanosoft. Kiedy przejdziesz przez następna kopułę, wysadź pojazdy, które cię zaatakują i samolot - frachtowiec Nanosoft, kiedy zacznie strzelać.

Poziom 32

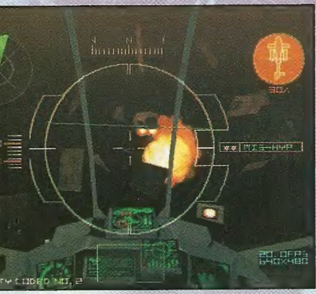
Udaj się do magazynu Nanosoft, skanuj dwie skrzynie, zniszcz wszystkie wieżyczki, które spotkasz i rzuć znak radarowy, kiedy tylko baza o to poprosi. Zostań przy magazynie i broń pojazdów G-Police. Po wielu atakach według wskazówek swojego radaru idź załatwić kilka bombowców. Wreszcie eskortuj helikopter do bazy dowodzącej G-Police.

Poziom 33

Od razu atakuj małą bazę Nanosoft i zniszcz parabolę. Centrum poda ci położenie fabryki przeciwnika. Na początku nie trać czasu na magazyn, wystrzelaj raczej kilka salw do skrzyń z amunicją na zewnątrz. Wybuchająca skrzynia wysadzi budynek. Zrób porządek w okolicy i udaj się na kopułę Escolar. Tam zlikwiduj obronę centrum elektrycznego i zrzuć kilka bomb na dwa generatory. Wtedy musisz już tylko iść do punktu nawigacyjnego nr 3, aby zniszczyć kilku wrogów.

Poziom 34

Od początku odpieraj siły wrogów przybywających ze wschodu i wysadź skrzynie z amunicją na moście. Potem wysadź dwa łączniki, aby otworzyć elektryczne zamknięty tunel. Z drugiej strony czeka cię piekło. Kanonierka, monstrualne myśliwce i demoniczna obrona. Mogę cię zapewnić, że grupa Delta nieźle oberwie. Na zakończenie tego "wspaniałego" przyjęcia, kiedy zniszczysz łącznik blokujący tunel, Ricardo odwróci się przeciwko tobie i będzie strzelał do G-Police. Pokaż mu, jak się traktuje zdrajców i inne zbuntowane Havoki.



Poziom 35

Skieruj się do krążownika typu "Capital" i strzelaj do wszystkiego, co jest w twoim zasięgu. Spróbuj zostawić na później najmocniejszą broń. Po chwili Centrum zażąda, abyś przyszedł po 1000-kilogramową bombę. Kiedy jest już w twojej komorze bombowej, obserwuj radar, aby wiedzieć, którędy wszedł krążownik. Patrz na mapy, aby dokładnie widzieć wszystkie łączniki i teraz wykonaj swoją pracę sapera. Po zniszczeniu wszystkich łączników idź do głównego reaktora, zniszcz obronę i rzuć bombę między czterema przezroczystymi kolumnami. Potem nie wałęsaj się w pobliżu, kiedy bomba będzie wybuchać, ponieważ twój Venom może ulec zniszczeniu. Musisz jeszcze tylko wyjść z okrętu, aby zakończyć ten etap, no i grę.

Lomig

FIFA Road To The World Cup 98

Saturn N64 PSX PC **Electronics Arts**

Rzadko kiedy pisze się u nas o piłce nożnej. Wynika to z faktu, że te gry są po prostu dziecinne łatwe i gracze nie potrzebują praktycznie żadnego wsparcia od nas. Ale wkrótce Mistrzostwa Świata we Francji i z tej okazji pojawiło się mnóstwo symulacji footballowych. Niektóre dobre, inne gorsze, większość to po prostu dalszy ciąg starszych edycji, nie zawsze udanych. Poniższy tekst powstał w oparciu o wersję na peceta, ale mam nadzieję, że posiadacze innych platform również odniosą korzyści z lektury.

Regulacje

Najpierw usuńcie komentarze, które w najlepszym przypadku są nie zsynchronizowane..., a w najgorszym - po prostu głupie. W opcji widok włączcie radar, co bardzo pomaga w przeprowadzaniu ataku i ułatwia grę na spalonym. Widok z trybun,



mimo że nie jest najładniejszy, pozwala prowadzić piłkę bez niecelnych podań. Zdecydowanie polecam klawiaturę, jeśli wolicie jednak niemiecki porządek od techniki brazylijskiej, to zdecydujcie się na odpowiedniego 4-przyciskowego pada, zrezygnujcie z 2-przyciskowego joysticka. Na dobry początek wybierzcie mecze 4-minutowe - to wystarczy na rozgrzewkę.

Wybór drużyny

Po rozwiązaniu problemów technicznych, najważniejszy jest skład drużyny. Najlepiej zdecydować sie na układ 4-4-2, aby maksymalnie wykorzystać boisko. Ustawcie swoich graczy na linii romb, co ułatwi grę na spalonym. Macie dwóch graczy na skrzydłach, dzięki czemu możecie podawać piłkę dwóm środkowym napastnikom. Zwróć większą uwagę na statystykę niż na nazwiska, bo inaczej możesz spodziewać się kilku niespodzianek (Deschamps i Di Livio na ławkach rezerwowych w Juwentusie, Angloma w drużynie Francji, Traoré na miejscu Lukic....). Ale w sumie zdradzę wam moją słodką tajemnicę. Oto drużyna marzeń: Köpke (Niemcy), Helmer (Niemcy), Sammer (Niemcy), Cafu (Brazylia), Sergi (Hiszpania), Gascoigne (Anglia), Zidane (Francja), Möller (Niemcy), Beckham (Anglia), Ronaldo (Brazylia), Batistuta (Argentyna). Jeśli chodzi o strategię, macie pięć możliwości, od "obrony" do opcji "tylko ataku". Wybór należy do ciebie. Osobiście proponuję atak z lekką obroną. Jest to bardzo skuteczne, jeśli mocno naciska się na przeciwnika. Potem możecie wybrać siłę ataku dla każdego z waszych graczy, ponieważ każdy z nich ma niezły potencjał możliwości działania. Co do lewego i prawego środkowego, wybierzcie możliwości maksymalne. Stoperzy zadowolą się minimum. Bocznych i środkowych obrońców ustawcie na średnią siłę ataku. Wreszcie, dla dwóch graczy znajdujących się na czele wybierzcie bardzo ostrą ofensywę, ale nie maksymalną. Pozostaje jeszcze tylko wybór strzelców. Weźcie gracza, którego celność jest tak samo dobra jak siła strzału. Do rzutów rożnych warto używać albo lewego, albo prawego środkowego - w zależności od potrzeb. Agresywność to coś, czym zadowolą się tylko dzieci, więc dajcie sobie z nią spokój i wybierzcie dla swojej ekipy średnie możliwości.



Mecz

Wyjaśnię wam, jak grać w zależności od wyboru drużyny. Wszystko opiera się na odbieraniu piłki, trzeba więc cały czas przyciskać przeciwnika, aby nie mógł rozwinąć skrzydeł. W celu odzyskania



piłki, kiedy przeciwnik jest w pobliżu was i nie pędzi zbyt szybko, faulujcie go. Jeżeli czujecie, że ma przewagę nad waszym ostatnim obrońcą, to załatwcie go, podcinając mu nogi. Prawdopodobnie otrzymacie do swojej kolekcji jeszcze jedną kartkę od sędziego, ale jest to jedyny sposób w beznadziejnej sytuacji. Kiedy macie piłkę, od razu pędźcie ile sił bokiem, wzdłuż całego boiska, aby nie spotkać się z obroną "wroga", albo podajcie piłkę środkowemu napastnikowi, jeśli oczywiście nie ma w pobliżu przeciwnika. Jeżeli sytuacja jest zbyt niebezpieczna, wykop jak najdalej piłkę, aby ocalić sytuację. Jest to prostackie, ale skuteczne.

Kilka zwodów wykończy obrońców i będziecie mieli wolną drogę do bramki. Nie podchodźcie zbyt blisko - lepiej strzelać z pola karnego. Wtedy wszystko będzie już zależało od umiejętności waszych piłkarzy i umiejętności bramkarza.

Lomig



Kilka małych podpowiedzi

Kiedy wasza drużyna ma piłkę:

Q - podbijanie piłki
S - podanie bezpośrednie
D - piłka przechodzi nad głową przeciwnika
Alt - stopowanie piłki
Ctrl - to samo, ale w drugą stronę

Kiedy piłka jest w locie:

Q - podanie głową
S - to samo
D - mocne odbicie głową

Długie przytrzymywanie klawisza:

Q - wolej
S - podanie z woleja
D - odbicie z woleja

Kiedy nie macie piłki:

Alt lub Ctrl + Q - pchanie
Dwa razy Q - uderzenie biodrem

Kilka efektownych chwytów:

Alt lub Ctrl + A - piłka podskakuje
Alt lub Ctrl + S - zwód
Alt lub Ctrl + D - zwód przed strzałem
Alt lub Ctrl + E - zwód
Alt lub Ctrl + W - półobrót wokół siebie

Fighting Force

PSX PC **Core Design/Eidos**

Kilka lat przed końcem drugiego Millenium, niejaki dr Dex Zeng, naukowiec pracujący dla rządu, doszedł do wniosku, że osławiona Apokalipsa nastąpi właśnie w roku 2000. Jako teolog dokładnie zbadał temat i przekonał się, że spełniły się już wszystkie biblijne znaki i proroctwa zapowiadające to wydarzenie... Nikt nie kwestionował geniuszu Zenga, ale już jego konstrukcję psychiczną trudno byłoby uznać za niekontrowersyjną. Po wielu latach pracy w tajnych laboratoriach, gdzie testował (na sobie samym) różnorakie środki psychotropowe, odbiło mu do tego stopnia, że zaczął uważać się za "Chroniciela Ziemi" i (w pewnym sensie) Boga. Skupił wokół siebie grono wyznawców... Sekta zaczęła przygotowywać się na nastanie Sądnego Dnia. I... nic się (oczywiście) nie stało. Zeng uznał, że Stwórca go zdradził, postanowił więc wziąć Sprawy Ostateczne w swoje ręce. Dysponując całym arsenałem nowoczesnej broni masowej zagłady mógł z pewnością wywołać niejedną apokalipsę... Na całe szczęście jedna z jego asystentek, Snapper, opamiętała się i powiadomiła o planach szaleńca swoją przyjaciółkę - Mace Daniels. Sama Mace jednak sobie nie poradzi. Potrzebny do tego będzie Zespół... czyli

Parking

Gdy tylko wylądujesz, przekonasz się, że czeka na ciebie "komitet powitalny": Crusher, Smiler i Misery. Na prawo od bramy, z której wybiegli, nieopodal ściany, leży pistolet i łom. Bierz je szybko, bo inaczej wpadną one w łapy niemilców, którzy pokażą ci, co można przy ich pomocy zrobić biednemu kotkowi. Wywal wszystko, co masz w pistolecie, a potem "tłumacz się" łomem. Na lewo od bramy widzisz samochód policyjny - jeśli go uszkodzisz, znajdziesz tam trochę użytecznych rupieci. Na przykład opony, którymi możesz rzucać w nieprzyjaciół. Co istotniejsze - otwiera się bagażnik, z którego możesz wziąć rakietnicę - potężna to broń, niestety, ma tylko cztery pociski, więc licz, ile odpalifeś. Jeśli animujesz Smashera, możesz wyrwać spod maski samochodu silnik i rzucić nim we wrogów - inne postacie są zbyt słabe, by dokonać tej sztuki.

Czas wejść do środka, zapukaj więc do bramy. Zza jej szczątków wyjdą Bruiser i Banger - ten drugi ma pistolet, zatem jemu przyłóż najpierw. Gdy obaj frajerzy leżą już martwym bykiem, z budynku wyjdą Basher i Punk. Po ich uśpieniu podjedzie mikrobus Z Corp, z którego wyskoczą Jez, Max, Slasher i Dude. Gdy i z nimi się uporasz, pojawi się kolejna wesoła czwórka - Snakey, Crusher, Masher i Misery. Masz tu do dyspozycji rozmaite rodzaje oręża. Po lewej leżą trzy pudła - podnieś mniejsze i rzuć nim we wrogów. Znajdziesz też kilka łomów. Rozwal dwie większe skrzynie - wyciągnij z nich Uzdrawiacze. Możesz uszkodzić czarny wóz po prawej, tak jak zrobiłeś to wcześniej z radiowozem. Znów masz cztery opony - pięknie się nimi rzuca - a w bagażniku znajdziesz obrzyna (shotgun). Po bokach parkingu umieszczone są struktury, z których możesz powyjmować poziome sztabki. Dla radochy zaatakuj również mikrobus. Opony nadal sprawują się świetnie. Następną grupkę wrogów tworzą Smiler, Bruiser, Banger i Punk. Nie dość im niedawnego łomotu? Gdy ich położysz, pojawią się Basher, Max i Skinny. Skinny jest najtwardszy - łapie każdą broń, jaką znajdzie, ale jako pierwszego powinieneś załatwić Crushera - jest prawdziwym wrzodem na tyłku planety. Kiedy już rozłożysz wszystkich, idź do budynku. Po pokonaniu nieprzyjaciół na zewnątrz, w recepcji otrzymasz pistolet - jeśli wejdziesz dostatecznie szybko; w przeciwnym razie po kilku sekundach automatycznie skończysz poziom - ale nie dostaniesz dodatkowej broni.

Recepcja

W recepcji możesz rozegrać sprawy wedle upodobania. Przede wszystkim jednak musisz uporać się z drabami, którzy się tu pałętają. Slasher, Snakey (zbrojny w pistolet), Dude i Jez nie są towarzystwem, które zaprosiłbyś do stołu wigilijnego.



Zbierają pistolety i inny oręż, który znajdą, zawsze więc atakuj przede wszystkim tego, który ma broń. Gdy załatwisz pierwszą grupkę, zza drzwi w rogu wyjdą Masher i Misery, potem pojawią się Crusher, Smiler, Banger, Punk, Bruiser i Basher. Następne "kółeczko nieróżańcowe" to Skinny, Max, Slasher i Dude. Wszyscy wrogowie wyłażą zza drzwi z tyłu - ustaw się więc w pobliżu jednych z nich. Dzięki temu będziesz mógł rozprawić się z jedną grupką, zanim dopadnie cię druga. Trochę ci to ułatwi sprawę - ci, których lejesz, nie mogą, na ten przykład, zająć się szukaniem broni. Skoro już mowa o tym, co tygrysy lubią najbardziej, trochę tego tu leży. Na przykład popielniczka - obok wejścia naprzeciwko automatu z colą. Jeśli uszkodzisz automat telewizyjny, możesz przywalić komuś monitorem (kocham takie teksty!) albo stalowym prętem. Po wysadzeniu bramki na ścianie obok automatu telewizyjnego znajdziesz gaśnicę (też nie byle co!) i dwa pudełka z Uzdrawiaczem.

Za bramką nr 2 też leżą dwa pudełka - w każdym znajdziesz pistolet i granat. Granaty dostarczają osobliwej rozrywki - rzuć i popatrz na timer. PIERDUT! Zdrowo rąbnęło, co? Zadbaj tylko o to, by wcześniej się oddalić lub za czymś skryć. Jeden z drabów porzuca pistolet. Możesz też zniszczyć maszynę do coli i uwolnić puszeczki. Napij się - i dla poratowania zdrowia, i dla odświeżenia. Gdy już wszystko załatwisz po swej myśli, rozwal zielony fragment ściany za kasą, gdzie znajdziesz kolejne pomieszczenie. Oczywiście pojawią się kolejni barczatkowie. W głębi pokoju są automatyczne otwierane drzwi, zza których wylezą Snakey, Jez i Masher. Pierwej zajmij się Snakey'em - ma pistolet, potem użyj zdobycznej broni przeciwko jego kompanom. Gdy położysz jednego z nich, zespół wzmocni Misery. Potem do zabawy dołączy Crusher, Smiler i Banger. Po lewej masz jeszcze jedną popielnicę i machinę z colą. Skop ją, a znajdziesz stalowy pręt. Możesz rozwalić i statuetki obok automatycznych drzwi - niczego przez to nie zyskasz, ale zabawa jest nielicha. Po przejściu przez drzwi ruszaj do windy.

Winda

Po drodze na najwyższe piętro budynku Z Corp spotkasz w windzie masę niemilców. Na lewo od drzwi masz skrytkę na narzędzia p-poż. I gaśnicę. Wewnątrz skrytki znajdziesz topór, który ukoi każdego, kto znajdzie się po jego niewłaściwej stronie. Zachowaj go na ciężkie czasy, to znaczy na razie go nie wyjmuj. Najtrudniej zdobyć monitor straży z lewej strony od windy. Trzeba użyć ataku, który spowoduje, że animowana przez ciebie postać uderza od dołu do góry. W Windzie jest dość trudno, bo mało tu miejsca. Twoi wrogowie bezwzględnie wykorzystują przewagę liczebną, często też wysyłają przeciwko tobie podwójne zespoły. Używaj rzutów i broni, by szybko się z nimi uporać. Na pierwszym piętrze zaczepią cię Punk, Bruiser i wywijający pałą Basher. Każdy pokonany zastępowany jest przez nowego wroga, który wdzięcznie spada przez szklane sklepienie - pojawiają się więc Skinny, Max i Dude. Gdy pokonasz całą szóstkę, dotrzesz na drugie piętro, gdzie czekają już Jez, Snakey i Slasher. Pokonaj któregoś z nich i przylej jeszcze Masherowi. Jedyną bronią używaną przez łobuzów są pałki, niekiedy jednak upuszczają stalowe pręty. Użyj ich, by nie zostały one wykorzystane przeciwko tobie. Na następnym pięterku czekają Smiler, Crusher i Misery, wspomagani później przez Bangera. Wyżej czają się Punk, Basher i Bruiser. Podjedź w górę, by sprać Dude'a, Jeza i Slashera, którym pomaga Snakey. Na kolejnym piętrze czekają Masher i Misery - nie pozwól, by cię dopadli, kiedy jesteś osłabiony. Teraz nadszedł czas, by wydobyć topór ze skrytki p-poż. Postaraj się załatwić każdego jednym albo dwoma uderzeniami - bo ci dranie są naprawdę niebezpieczni. Pokonawszy ich dotrzesz do najwyższego piętra - i będziesz bliższy schwytania Zenga.

Korytarz

Korytarz wiodący do biura Zenga jest długi i wąski. Komitet powitalny to Smiler i Crusher. Nie powinieneś mieć z nimi większych kłopotów. Zaraz potem jednak pojawi się kolejna trójka - Punk z pistoletem oraz Banger i Bruiser. Najpierw przyłóż Punkowi, potem weź jego broń i załatw dwóch pozostałych. Wrogowie będą wychodzić z drzwi po lewej, a jeden - niezwykłe, prawda? - z prawej. Punk wyłazi z drzwi po prawej i w głębi. Gdy uporasz się już z tymi natrętami, z drzwi najbliższej ciebie i

po lewej wysunie się Basher. Pokonawszy pierwszą falę napastników szykuj się na następną. Będą to Skinny, Dude, Max i Slasher - uważaj na Dude'a, bo ma spluwę - po prostu zacznij od niego. Reszta lubi podnosić leżące na ziemi pistolety, zanim więc któryś porzucisz, upewnij się, że nie zostawiłeś w nich amunicji. Naraz wystarczy ci jeden strzelec. Jeśli zabraknie ci pistoletów, a zapragniesz odmiany, rozwalaj pojemniki na śmieci po prawej stronie korytarza. Za każdym znajdziesz stalowy pręt. Gdy stłuczesz już wrogów równo z dywanem, rozhuczy się alarm. Z biura Zenga wybiegną dwaj strażnicy - Jez i Snakey, nieliche twardziele. Jeden z nich ma stalowy pręt. Wydłuża to zasięg jego łap, ale wszystko jedno, którego wybierzesz na pierwszy ogień - zadbaj tylko o to, żeby nie zagnali cię do kąta. Wreszcie otwierają się drzwi do biura...

Biuro

Gdy wejdziesz do środka, Zeng zwieje helikopterem, ale nie martw się - zostawił parę nadobnych panienek w sexy strojach i o wyraźnie przerośniętych paznokciach (stalowych?!), byś nie poczuł się niedopieszczony. Baby są "bezbronne" jak barrakudy - nie daj się oszukać ich nieśmiałemu wyglądowi. Podchodź blisko i używaj rzutów i podcięć. Gdy Dana i Kelly zmęczą się, na pomoc przybiegną im Sandy, Sacha i Lori. Użyj tej samej techniki co poprzednio, a dasz sobie radę. Nie pozwól tylko, by zagnały cię do kąta i unikaj walki z dwoma zespołami jednocześnie. W końcu pojawi się jeszcze jedna - Vixen. Mogłyby się, psiakość, czegoś nauczyć... Gdy dołożysz wszystkim, czas wyjrzeć na ulice i dowiedzieć się, gdzie tu można by znaleźć Zenga.

High Street

Gdy spróbujesz pogonić Zenga, wydostaniesz się na ulicę, gdzie niebezpieczeństw jest w nadmiarze - podobnie jak było w budynku Z Corp. Rejon przylega do dzielnicy banków i urzędów, wygląda więc cicho i spokojnie. Mylne to wrażenie. Na początek niejaki Snakey zechce ci wrazić kilka prostych - pomagać mu będzie Masher na motocyklu, z uporem usiłujący Cię przejechać. Za pierwszym razem zostaw Snakeya - unikaj go po prostu i czekaj na pojawienie się motocyklisty. Podprowadź Mashera do skrzyń po lewej i w ostatniej sekundzie daj nura w bok. Wjedzie w skrzynie i wezmą go diabli. Ew. sprzedaj mu jakieś kopnięcie na dystans - też pomaga. Teraz załatw pozostałych. Gdy się z nimi uporasz, pojawi się kolejnych trzech muszkieterów - jeszcze jeden zmotoryzowany Misery (Diesel mu w odbyt) oraz Crusher i Smiler. Potem pojawią się kolejno - Bruiser, Punk, Banger, Basher, Skinny, Max i Dude. Życie jest piękne! Po uporaniu się z tą grupką entuzjastów na scenę wjeżdża ciężarówka dostawcza i dojdzie niemal do kolizji. Kierowca taksówki wjeżdża w przystanek i ciężarówka utyka na chodniku. Na zewnątrz wyłazi dwóch ponuraków - Jez i Slasher, którzy palą się do tego, by na kimś się wyładować. Ponieważ nikogo, prócz ciebie, nie ma w pobliżu, wiadomo, na kogo wypadnie (na tego bęc!). Slasher ma pistolet, więc załatw przede wszystkim jego. Potem zastrzel Slashera. Zaraz pojawią się inni - Snakey, Masher, Misery, Crusher i Smiler. Oj, coś cię tu nie lubią! Crusher wywija nożem, Smiles znów sięga po pistolet.

Uważaj - gdy ich załatwisz, zostaniesz ostrzelany z góry przez helikopter!

Jeśli chybi, nie ruszaj się - pilot nie zdoła cię namierzyć. Jeśli będziesz biegał, dostaniesz pewnie raz czy dwa. Gdy helikopter odleci, wbiegną nowi amatorzy gwałtu i zbrodni - Banger, Bruiser, Punk - uzbrojeni w noże i butelki ("tulipany"). Powinieneś dać sobie z nimi radę. Potem będziesz się bawił z Parszywą Dziesiątką (Basher, Skinny, Dude, Slasher, Max, Jez, Snakey, Masher, Crusher, Masher, Misery i Smiler). Trudno - mieli chłopcy pecha. Gdy ich położysz, z głębi ulicy nadjedzie jeszcze jeden samochód - i wpakuje się prosto w hydrant. Psiakość - czy w tym mieście nikt nie umie prowadzić? Ważniejsze, że zaraz potem w trzech falach wyskakuje kolejno 12 facetów żądnych twej krwi. Gdy jeden dostanie w dziób, zastępuje go kolejny bysio. Znasz już całe towarzystwo (Bruiser, Banger, Punk Basher, Skinny, Max, Dude, Slasher, Jez, Snakey, Masher i Misery) - wal po kolei, aż będą mieli dość. Uważaj tylko, by nie zaszli cię z dwóch stron. Gdy już oczyścisz rejon, ruszaj za helikopterem.

Boss High Street

Na samym początku Wielkie, Złe Bydlę Z Corp powoduje wypadek, wyjątkowo dogodnie blokując drogę. Z kabiny wyłazi kierowca, aby uniemożliwić ci pościg za Zengiem. Szofer jest pierwszym z serii Prawdziwych Twardzieli, nie pokonasz go więc łatwo. Jest trzykrotnie bardziej żywotny i odporny niż każdy z dotychczasowych przeciwników. Przede wszystkim zaatakuj go z biegu, powal na ziemię i weź topór, który łobuz upuści. Topór jest bronią skutecznie zniechęcającą. Wal Kierowcę siekierą, dopóki nie odbierzesz mu przynajmniej połowy żywotności. On będzie usiłował załatwić cię jakąś bronią, skupi się więc na unikach i poszukiwaniach, a ty wal, ile wlezie. Gdy Kierowca odejdzie do historii, możesz wybrać, dokąd się udać (Bronx, Mall, Park). Oficer da ci pistolet, gotów więc jesteś na wszystko.

Mall

Sprawdź, co się tu dzieje. Nie próbuj niczego kupić - wszystko pozamykane. Pierwszych zobaczysz Smilera, Bangera i Crushera. Potem ze sklepów powyłażą i przyłączą się do zabawy Bruiser, Basher i Punk. Jeśli się spodziewasz, że pomogą ci miejscowe gliny, czeka cię spore rozczarowanie - z posterunku wyjdą Dude i Max z pistoletami. Jak i inni, są oni na liście płac Z Corp. Gdzieś niedaleko czają też Slasher i Skinny. Możesz tu wykorzystać wiele przedmiotów. Na przykład, rozwalasz stoły i używasz wypadających butelek, albo kopniakami ciskasz krzesła w stronę wrogów. Rozwal budkę z hotdogami, by trochę pojeść i odzyskać nieco krzepy. Rozwalenie kilku wystaw sklepowych też ma sens. Czy nigdy nie miałeś na to ochoty? Dodatkowo dzięki temu zdobędziesz większy bonus zniszczeń na koniec poziomu.

W końcu przejdź przez rozsuwające się drzwi i powitaj kolejną grupkę łobuzów - Mashera, Snakeya i Jeza. Snakey ma spluwę - wiesz więc, co zrobić. Smiler, Crusher i Misery poprzebierali się za posługaczy i zaatakują cię zaraz potem. Niewiele tu wskórasz - możesz posłużyć się butelkami ze stołów w dolnym, prawym rogu. Potem przejdź przez drzwi na lewo od miejsca, gdzie tu wlazłeś - znajdziesz się w innym skrzydle. Podobnie jak przedtem, możesz tu roznieść wózek z zakąskami, jest też sporo okien, które da się rozwalić, i stół, gdzie ktoś zostawił napój. Nie zapomnij o krzesłach i popielniczkach. Jak przedtem, natkniesz się na kupę natrętów. Pierwsza grupka składa się z Bruisera, Punka i Bangera, zbrojnego w nóż. Zaraz potem pojawią się znani ci już Skinny, Basher i Max. Z pizzerii wylezie Slasher, do którego zaraz dołączą Dude i Jez. Przejdź przez widoczne przed tobą drzwi i znajdziesz się na końcu Mall. Jest tu samochód, z którego wysypią się entuzjaści, oraz - żebyś nie poczuł się osamotniony - Masher, Misery, Crusher, Smiler i Banger. Nie zapomnij zająć się oknami, kolumienkami reklamowymi i samochodem. Ostatni trzej opryszkowie, którym będziesz musiał porozbijać pyski, to Bruiser, Punk i Basher.

Park I

Na drodze do parku zaczepi cię trzech włóczęgów, którzy grzeją łapy przy ogniu, ale się przyturlają, by bronić swego terytorium. Są to Misery, Crusher i Masher - drobne ptysie. Zaraz potem wita cię Banger, przyjaciół wesprze Bruiser. Nie takim dawałeś łupnia! Uważaj na jegomościa z maską. Tutejszy Bruiser ma inne od poprzednich umiejętności. Stosuje chwyty i rzuty, zna też potrójnego combosa, kończącego się piekielnym podbródkowym. Potem wkraczają Skinny, Basher Punk, Dude i Max, wsparci przez Slashera na motocyklu. Nadal jest dość tępawy. Stań za ognistym pojemnikiem na śmieci, motocyklista ruszy na ciebie, wjedzie na ławkę i będzie musiał zejść z motoru (a raczej z tego, co zeń zostało). Trzeba mu dołożyć trochę mocniej niż jego kompanom, ale katastrofa też zrobiła swoje. Fontanna po zachodniej stronie parku kryje w sobie uzdrawiacze, rzucaj też we wrogów pojemniki na śmieci. Jeśli animujesz faceta (np. Hawka albo Smashera), możesz ciskać w drani głazami leżącymi na poboczu. Są efektywne i odbierają wrogom sporo żywotności, ale na ich podniesienie tracisz sekundę. Po tym wszystkim pojawia się Jez, wspomagany przez Snakeya na motorze. Wchodzą kolejno, i tak też ich załatwiaj. Stali członkowie gangu nie są durniami. Nacierają, wykorzystując wszystko, co mogą znaleźć po drodze. W drodze do centrum parku musisz załatwić ich wszystkich (Crushera, Misery'ego, Mashera, Smilera, Bruisera, Bangera, Punka, Skinny'ego, Bashera, Maxa i Dude'a).

Park II

Jest tu trochę więcej miejsca i, co za tym idzie, będziesz miał nieco więcej przestrzeni na manewry. Niestety - to samo tyczy się twoich przyjaciół. Czekają niecierpliwie - (Jez z pałą w dłoni). Po powaleniu całej czwórki, od południowego wejścia wjeżdza na motorze Misery. Jeśli nie masz gdzie się skryć, stań obok płotu albo fontanny i w ostatniej chwili daj nura w bok. Motocyklista wyrżnie w ścianę i jego pojazd się rozpie... no, wiesz. Jeśli nie będziesz uważał, dostanie się i tobie. Możesz gościa załatwić inaczej: stań pośrodku rozleglejszej przestrzeni, w ostatniej chwili zrób zwód, potem pogoń za nim, a gdy będzie zawracał, przyłóż mu od tyłu. Hmm... Ostatnią możliwością jest powrót do fontanny i skrycie się za ławką. Potem - żebyś nie miał za dobrze, pojawi się pięciu łomignatów (Crusher, Smiler, Banger, do których dołączą Bruiser i Punk). Gdy ich położysz, diabli nadadzą Maxa, Skinny'ego, Bashera, Slashera, Jeza i Dude'a, a potem znów facet na motorze. Jeśli potrzebne ci zdrówko, w fontannie znajdziesz dwa

uzdrawiacze. Potem jeszcze musisz dołożyć tylko Masherowi, Crusherowi, Misery'emu, Smilerowi, Bruiserowi i Bangerowi... i jeszcze jednemu Punkowi na motorze. Ufff! Na koniec pojawia się ostatnia grupka entuzjastów ulicznego wrestlingu, ci jednak wreszcie zaczynają używać szarej substancji, jaką nie zawsze ludzie mają we łbach - na szczęście ich genialny pomysł ogranicza się do tego, by zaatakować cię kupą. W sumie musisz położyć 17-tu facetów! Są, niestety, takie chwile w życiu królika, że trzeba i lwu dać w mordę. Gdy już ich unieszkodliwisz, możesz ruszać do metra.

Most

Aby dotrzeć do miasta, przejdź przez most. Na moście, jak to na moście - można znaleźć różne różności, jak mawiał Kubuś Puchatek. Przed tobą na przykład porzucony samochód z pistoletem w bagażniku, czterema oponami (dziwne - nikt ich nie podp...) i silnikiem. Oczywiście do silnika trzeba krzepy. Są tu także barierki - które możesz rozwalić, i kilka części samochodowych do ciskania w przeciwników, a także dwie skrzynie z uzdrawiaczami. Za skrzyniami masz butelkę. Zanim dowiesz się, co zrobić z nadmiarem dóbr, pojawią się kolejni niemilcy, którzy mają zdecydowanie nieprzyjazny stosunek do stróżów prawa, przechodzących przez ich teren. Do roboty - Smiler, Misery, Crusher, Banger, Kelly, Dana, Punk i Bruiser - out! I dalej! Po drodze możesz podebrać trzy spore pojemniki na śmieci. Drogę zablokuje ci wielki autobus - kiedy podejdziesz doń bliżej, stanie w płomieniach. Wygląda na to, że nie jesteś jedyną osobą, która zamierzała tędy przejść - zza płonących szczątków wyjdą Sacha, Basher i Skinny. Uważaj na tego drugiego - ma rakietnicę, którą banda załatwiła autobus. Kiedy przejdziesz obok wypalonych jak "Popularny" resztek autobusu, pojawi się reszta towarzystwa Martwiaków (Sandy, Lori, Max, Dude, Slasher, Vixen, Jez, Snakey, Misery, Masher, Dana, Crusher, Kelly, Smiler, Sacha i Banger). Po prawej stronie znajdziesz dwa pudła z uzdrawiaczami. Idź dalej po moście, natkniesz się na kolejne pudło i porzucony samochód z obrzynem w bagażniku. Przyda się przeciwko Martwiakom i ich dziewczynkom.

Bronx

Nie jest to najbezpieczniejszy port w mieście, ale - ze względu na wszechobecny Z Corp, nie jest też tu dużo gorzej niż gdzie indziej. Do twych trosk, oprócz gangu Martwiaków, dochodzą ich rywale - Vampy. Zwykle tłuką się między sobą, ponieważ jednak uważają, że zagrażasz i jednym, i drugim - zawierają chwilowe przymierze przeciwko tobie. Przede wszystkim zwróć uwagę na wyjącą w tle syrenę. Dla miejscowych to normalny dźwięk, ty jednak uważaj. Samochód zaparkowany z prawej ruszy na sygnał, a jego kierowca miłuje się w widoku mózgu rozmazywanego wycieraczką. Nawet gdy przejedzie, uważaj, bo nie jest bezpiecznie stać po prawej stronie ulicy. Po kilku sekundach przelatują gliny w pościgu za piratem. Potem wskakują miejscowi twardziele. Niewiele rzeczy lubią bardziej od spuszczenia manta (z możliwie małej wysokości) glinie. Na szczęście przygotowałeś coś dla Bruisera, Bashera i Punka. Załatw Punka, który wyłazi z budynku po prawej i weź jego stalowy pręt. Przyjaciół wesprze Skinny. Gdy się z nimi uporasz, okaże się, że odgłosy rozróby zwabiły Maxa, Dude'a i Slashera. Ten ostatni wywija pałą. Nic to - nie tacy obijali ci mordę! Możesz przyłożyć im małymi skrzynkami leżącymi z prawej. Większa, ta z tyłu, zawiera w sobie uzdrawiacz. Potem pojawią się Jez (ze stalowym prętem w łapie), Snakey i Masher. Mogą podbierać różne leżące tu przedmioty. Nie zatrzymuj się więc, dopóki się nie wypstrykają.



Potem oczywiście przytelepią się inni - Misery, Smiler i Crusher. Tyle razy dostali od ciebie w tubę i jeszcze im mało? Na ulicy leży trochę dobra, którym możesz posłużyć się w bójce. Po lewej - pojemniki na śmieci, małe pudełko i metalowa płyta. Nieopodal znajdziesz inną, większą skrzynię z uzdrawiaczem. Idź dalej dopóki nie znajdziesz wozu zaparkowanego pod mostem. Możesz go rozwalić i zdobyć kilka sztuk broni, zwróć jednak uwagę na most. Jeździ po nim pociąg, gdzie podróżuje kilku wesołków, którzy za każdym razem ciskają z okiem laski dynamitu. Możesz tego uniknąć bez konieczności walki w tej okolicy, po wcześniejszym pokonaniu wszystkich opryczów - zanim dotrzesz do mostu.

Idź dalej przed siebie i na pierwszym skrzyżowaniu skręć w prawo. Pudło po prawej zawiera uzdrawiacz - a będzie ci on potrzebny, bo wkraczasz na terytorium kolejnego gangu. Wszystko pod mostem należy do nich - tak przynajmniej mówią. Jest tu ośmiu facetów, którzy łażą czwórkami - Banger, Basher, Punk i Bruiser to pierwsza grupa namolnej perswazji, za którą pojawiają się Skinny, Dude, Slasher i Max. Uważaj, bo nie mają obiekcji przeciwko atakowi we dwóch lub nawet trzech. Kiedy skończysz jednego, nie zdziw się, gdy drugi podstępnie przyłoży ci z tyłu. To już ostatni wysiłek, jeśli więc możesz użyć specjalnych chwytów, nie krępuj się i wal śmiało. Upewnij się tylko, że zostało ci dość żywotności. I idź do metra.



Metro

Przy wejściu panuje cisza i spokój. Nie ma jednak nikogo, kto by cię wpuścił, a ty zapomniałeś portfela. Możesz tylko zacząć rozwalać wszystko - i tak zdążysz przypisać zniszczenia grasującym tu gangom. Jeden zresztą zaraz się przytelepie. Zniszcz bramkę obrotową lub przypie... w maszynę do wydawania żetonów z prawej. Weź jeden z żetonów i użyj go przy wejściu. Zaraz też pojawią się trzej nowi kandydaci do wizyty u dentysty (Skinny, Dude i Max). Przyłóż im jedną z małych skrzynek pośrodku poczekalni. Nieładnie jest przecie zaczynać zabawę bez prezentu. Masz kilka sekund - w praktyce sporo czasu. Wykorzystaj bagaż i wszystko, co zeń wypadło, pamiętaj jednak, że niedobrze jest podnosić coś, gdy wróg jest niedaleko. Wykorzysta to, że się schylasz i... znamy takich!

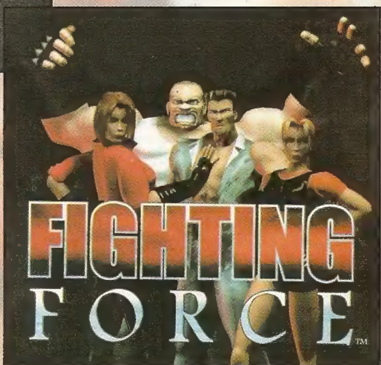
Po stacji pętają się Slasher, Jez, Snakey, Misery, Masher, Smiler, Banger, Crusher i Bruiser. Łomotanina aż miło. Szkoda, że nie jest ciebie tak wielu jak ich ;). Teraz na stacji jest pusto, ale nadal nie możesz dostać się do pociągu, bo z każdego wyskakuje banda drabów i ochoczo rusza na ciebie. Rada: przyłóż ostatniemu z wrogów na prawym ekranie po przejeździe pociągu, tak byś zdołał się pozbierać pomiędzy kolejnymi falami napastników. Po prawej masz automat do wydawania coli. Skorzystaj z niego, jeśli musisz poprawić energię. Dwa duże pudła w tylnym rogu stacji zawierają uzdrawiacze. Możesz nawet podnieść i zrzucić z eskalatora blokujące pachołki. Pierwszym pociągiem przyjedzie grupa bojowa Z Corp. Basher, Punk, Skinny i Max zechcą ci dołożyć, ale te cztery zgniłki to nie przeciwnik, dla takiego asa jak ty! W następnym przyjadą nowi (Jez, Dude, Snakey i Slasher) - tymi też wycierałeś już buty. Potem będą Masher, Misery i Crusher, a na końcu Punk, Smiler, Banger i Bruiser. Więcej ich nie było?

Boss metra

Jest nim Exo, bydlę większe od Smashera. Ma niezły prawy prosty. Może cię skończy kilkoma uderzeniami. Najlepiej zacznij od obrzucenia go bagażem i pudłami - i nie podchodź blisko, bo rzut szczęką na jego pięść nie jest miłym doświadczeniem. Bydlę jest odporne na ciosy niczym minister na interpelacje poselskie, przygotuj się na uciążliwą łomotaninę. By przyłożyć mu z bliska, zacznij od kopa - to lubię! - albo od potężnego zamachowego. Upewnij się jednak, że stoisz dość blisko, by skończyć efektywnym combosem. Potem złap drania i rzuć nim najmocniej i najdalej jak potrafisz. Jeśli animujesz Hawka, złam go na kolanie. Posługuj się kopniakami z podcięciem, a potem - kiedy leży - wskakuj na niego obcasami. Przetrwają najbardziej bezwzględni! Dobrze jest też kopać go z wyskoku. Kiedy go pokonasz. Możesz wybrać - pociąg z lewej zawiezie cię do Bazy Lotniczej, ten z prawej - do Bazy Marynarki Wojennej.

Pociąg

Gdy wreszcie dostaniesz się do pociągu, okaże się, że nie jesteś tu mile widziany. Kilku pasażerów (Slasher z nożem, Skinny, Max i Dude) nie stanowią większego problemu - nie z takich już robiłeś pianke - tylko nie pozwól im się okrążyć. Jeśli do tego nie dopuścisz, pewnie uda ci się przejść pierwszy wagon bez zadraśnięcia. Wagon jest szeroki na trzy sylwetki (dwie, jeśli animujesz Smashera), trzymaj się więc przy ścianach i atakuj pod kątem ku środkowi. W centrum znajdziesz kilka worków, a dwa z przodu. Pokonawszy pierwszą czwórkę, idź ku przodowi. Czeka tam na ciebie kolejna banda. Zamiast siedzeń są tu spore skrzynie. Skup się na dokopaniu Snakey'owi, Slasherowi, Jezowi i Danie. Kiedy ich już stłuczesz, z tyłu zaatakują cię nowi - Misery, Masher i Kelly. W najbliższym pudle masz obrzyna, a w dwu, ku przodowi wagonu, znajdziesz uzdrawiacze. W następnym wagonie czeka siedmiu wspaniałych - czterech złoży ci wyrazy uszanowania przy wejściu - Smiler, Crusher, Banger i Sacha. Potem pojawią się Sandy, Punk i Bruiser. Wpadłeś znów do wagonu przeznaczonego dla pasażerów, są tu więc siedzenia i bagaż. W tej ciasnocie przyda się bagaż. Jednym rzutem możesz zniechęcić od razu dwóch albo i trzech niemilców. Przed tobą ostatni wagon - bez siedzeń, ale za to ze sporą ilością bagażu na podłodze. W najbliższej ze sporych skrzyń znajdziesz dynamit, a ta z przodu kryje w sobie uzdrawiacz. Jest też tu i czterech tanich drani - Basher, Max, Skinny i Lori. Zaraz potem pojawi się ostatnia grupa szybkiego reagowania - Slasher, Dude i Vixen. Po ich pokonaniu twoja przejażdżka pociągiem dobiegnie końca.



Baza Lotnicza

Witają cię Misery i Crusher. Nie masz przepustki. Niedooooobrze! Trzeba stłuc im pyski i rozwalić płot. Potem oczywiście pojawiają się ochroniarze - Masher, Dana i Kelly. W chwilę później wesprze ich Sacha i Misery. Na klęskę kompanów straż przyśle wzmocnienie - cały mikrobus pełen strażników, którymi okażą się Skinny, Max, Bruiser, Banger, Basher i jakiś żołdak, zwany Punkiem. Tymczasem wróci skądś helikopter. Siedzący weń strażnicy oczywiście ochoczo przyłączą się do zabawy. Jeśli znajdziesz chwilkę czasu, otwórz dwie skrzynie w głębi. Są w nich uzdrawiacze. Z helikoptera wysypią się radośnie Skinny, Max, Dude, Slasher i Snakey. Nikt cię tu nie kocha! Potem nadciągnie wzmocnienie z hangaru - Sandy, Masher i Lori. Taaa... Widzisz zamknięte drzwi z napisem RESTRICTED AREA?
Wejdź do przeciwległego hangaru i rusz tkwiący wewnątrz samolot. No, jakbyś zgadł. Po jego demolce znajdziesz w szczątkach bardzo skuteczne Działko. Wraca kolejny helikopter i wysypują się zeń Smiler, Banger, Misery, Crusher i Punk. Helikopter jednak odlatuje, zostawiając ci tę trzódkę do rozsmarowania po całym lotnisku. Vixen, Skinny i Basher też niewiele wskórają.

Szef Ochrony [illegible]

Czeka ona na ciebie w najrozleglejszej sekcji lotniska. Twarda sztuka, nazywana przez kompanów Odlotówą (Jetpac), ponieważ nosi na grzbiecie silniczek odrzutowy. Nadlatuje z góry i dyszy zemstą. Jest żywotna jak wściekły słoń, dobrze walczy i ma spory arsenał możliwości ataku (szczególnie, że jest w stanie atakować i z góry, potrafi również wykorzystywać odrzut dyszy silniczka). Na domiar utrapień, ma nielichy podbródkowy, ponieważ zaś potrafi przy tym podlatywać w górę, jest to wyjątkowo skuteczny i silny cios. Nie bardzo możesz jej przyłożyć, gdy fruwa, trzeba ci więc poczekać, aż wyląduje. Na ziemi wal w nią, jak w normalnego przeciwnika. Lubi odlatywać w tył po otrzymanym ciosie i z odległości odzyskuje krzepę. Nie pozwalaj jej na to, tylko trzymaj się blisko i wal, ile wlezie.

Flying Wing

Na początku Generał usiłuje zwiać na pokładzie Airwinga. Wskocz na pokład i za nim. Jest tu kupa strażników i masz przerąbane jak mały drwal na wielkiej Syberii. Na zewnątrz samolotu są dwie skrzynie z uzdrawiaczami: użyj ich tylko w ostateczności, bo przez dłuższą chwilę będziesz miał problemy. Jeszcze na zewnątrz rzucą się na ciebie Max, Slasher, Dude i Dana. Strażnicy z pokładu Airwinga są lepiej wytrenowani niż ich poprzednicy, którzy byli zwykłym mięsem armatnim. Jakbyś nie miał dosyć problemów, z przelatujących obok poduszkowców wyskoczy trzech terrorystów. Tkwiąca w samolocie załoga zaalarmowała bazę i pojawiają się posiłki - ale, zgodnie z tym, co już powiedziano, Jez, Masher i Snakey nie powinni ci sprawić kłopotu. Zaraz jednak z samolotu wylażą nowi. Sacha, Kelly, Misery, Banger, Crusher i Smiler uparcie chcą cię zrzucić z krawędzi. W samą zresztą dla nich porę pojawiają się posiłki na Hoverjetach (takie latające motocykle). Nie, żebyś miał jakieś problemy - to tylko Skinny, Punk, Basher i Bruiser. Obok drzwi wiodących do środka Flying Winga są dwa stalowe pręty, służące za poręcze. Wyjmij je i użyj do przedłużenia zasięgu ciosów. Będą ci potrzebne, bo na scenę wchodzą Sandy, Max, Dude, Lori, Slasher, Jez, Vixen i Snakey - którzy zaczną cię usilnie namawiać, byś nie wchodził do samolotu. Nie są zbyt przekonywający, wobec czego z bazy podsyłają Misery, Mashera, Crushera i Smilera na Hoverjetach. Kiedy wreszcie i tych załatwisz odmownie, będziesz mógł wejść na pokład.
A tam - jakżeby inaczej! - czeka już komitet powitalny, a przejście wiodące do wnętrza statku jest wąskie jak światopogląd komunisty. W wejściu są jakieś rury, które możesz rozwalić i powyrywać ze ścian kilka stalowych prętów. Przeszkadzają ci w tym Kelly, Bruiser, Banger i Dana. Rozwalaj wszystko, co się da (osobliwie komputery - Yeah! Yeah!) i spore skrzynie w głębi. Wewnątrz oczywiście znajdziesz uzdrawiacze. Bez nich nie dasz rady reszcie towarzystwa. Nie jest ich zbyt wielu - tylko Sacha, Punk, Skinny, Sandy, Max, Basher, Slasher, Dude, Jez, Snakey, Vixen, Lori... i już! Teraz jesteś już prawie na ukrytej wyspie. Draby na ziemi wiedzą jednak o jatce, jaką urządziłeś na pokładzie. Wysyłają kilka Hoverjetów, by ogniście spuścić Skrzydło na ziemię. Niestety, rozwaliłeś prawie wszystko, co pomogłoby ci sterować tym gratem. No... ale jakoś przeżywasz katastrofę. Ufff!

[illegible]

Zaczynasz przy punkcie kontrolnym, gdzie sprawdzają wszystko, co wjeżdża i wyjeżdża z bazy. Oczywiście pełno tu strażników. Wszędzie też leżą skrzynie, które czekają na sprawdzenie, ale na razie nie masz się co tym martwić, bo bardzo gorące powitanie gotują ci Crusher, Misery, Smiler, Banger, Punk i Bruiser. Kiedy z tej grupki entuzjastów zostanie tylko jeden, możesz zacząć rozwalać skrzynie. Nie ma w nich niczego wartościowego - jedynie dwie w głębi kryją w sobie uzdrawiacze. Usprawnij się i dokop ostatniemu z obrońców reżimu. Zaraz potem nadciąga druga fala napastników (Basher, Skinny, Max, Dude, Slasher, Jez, Snakey, Misery, Crusher, Masher, Banger i Smiler). Nie dadzą ci chwili wytchnienia, ale jakoś powinieneś sobie poradzić. Użyj pozostałych skrzynek - nie daj się otoczyć, nie dopuść też, by zaatakowały cię naraz dwie grupki. Max i Snakey mają pistolety, a Slasher i Banger stalowe pręty - uważaj więc na nich. Powodzenia!

[illegible]

W końcu jakoś przedarłeś się do doków. Stąd możesz poduszkowcem albo łodzią dotrzeć do tajnej bazy Zenga. Przedtem jednak musisz zniechęcić uparciuchów oddanych służbie zła. Nie da się tu zakraść chyłkiem i tyłkiem, z powodu zadymy, jaką zrobiłeś przy wejściu. Dok jest terenem dość rozległym i znajdziesz tu sporo skrzyń i beczek z benzyną do rozwalania i rzucania. Przejdź ku ścianie z prawej i znajdź kilka machin, które też możesz rozwalić. Pierwszym strażnikiem, na którego powinieneś uważać, jest Bruiser (z pistoletem). Towarzyszą mu Basher, Punk i Skinny. Zaraz potem pojawi się wywijający pałą Max, pierwszy zestaw zaś kończy Dude. W chwilę potem pojawiają się Slasher (też z pałą), Jez, Snakey, Misery (z pistoletem), Masher i Crusher. W tym momencie będziesz prawdopodobnie potrzebował uzdrawiacza, który znajdziesz nie w wielkiej skrzyni pośrodku - ta jest pusta - ale w głębi i z lewej (dwa pudła mniejsze - odzyskasz około 80-ciu % żywotności). Dwa inne uzdrawiacze znajdziesz przed bazą, nieopodal wejścia. Weź najbliższy i pomyszkuj w innych skrzyniach - zawsze możesz znaleźć coś, co się przyda.
Teraz możesz stawić czoło kolejnej grupie strażników Apokalipsy - którymi są Bruiser, Banger, Smiler, Punk, Basher i Skinny. Dranie użyją każdej pały czy pistoletu, jakie znajdą, bierz więc wszystko pierwszy, bo będzie pochyło. Poręcze pośrodku da się wyrwać i zmienić w niezłe łamigłówki - ale lepiej walić gołymi rękoma. Ostatnimi strażnikami, z jakimi musisz się uporać są Slasher, Jez, Snakey, Dude, Masher, Misery, Crusher, Smiler, Banger, Bruiser, Punk, Basher i Skinny. Drobiażdżek, doprawdy! Zanim wejdziesz na pokład poduszkowca, będziesz miał jeszcze honor z...



Szefem Ochrony (*)

Vulkan, bo tak go nazywają, ma na sobie metalowy kombinezon wzmacniający jego naturalną - i wcale niemałą - krzepę. Może też w nim polatywać. Jest jak do tej pory najtwardszym skunksem, z jakim przyjdzie ci się zetknąć - Baza Lotnicza jest łatwiejszą ścieżyną. Facet skacze i zawisa w powietrzu, czekając, aż podejdziesz pod niego, po czym nagle opuszcza ci się na łeb. Nawet jeśli cię nie trafi, jego opadnięcie wywołuje falę wstrząsową (jak 360-stopniowa fala szokowa Smashera). Możesz mu spróbować dołożyć, ale czeka cię nieprzyjemne doświadczenie, a niewiele wskórasz. W wielkich skrzyniach nie znajdziesz niczego przydatnego, możesz je porozwalać dopiero potem. Nie wolno pozwolić, by Vulkan został zbyt długo na ziemi, bo rozwali cię na amen ze swego automatycznego działka. Wszystko jest niby przeciwko tobie, ale nie do końca. Widzisz beczki z naftą, leżące dookoła? Podbiegnij pod Vulkana - ale nie prosto pod niego, bo wyląduje ci na łbie, zanim zdołasz zwiać - potem zaś ruszaj ku najbliższej baryłce. Podnieś ją i rzuć w niego. Zrobi to na nim nieliche wrażenie - cztery takie wstrząsy i możesz wsiadać do poduszkowca.

Poduszkowiec

Przekradasz się na pokład niedużego poduszkow-



ca i ruszasz ku tajnej wyspie. Pierwej jednak musisz pozbyć się załogi pojazdu. Może to okrutne (wszystkie są płci żeńskiej), ale masz robotę do wykonania i precz z sentymentami. Najpierw pomyszkuj trochę dookoła - spora skrzynia przed tobą kryje w sobie obrzyna. Są w nim trzy naboje. Po prawej stronie leżą dwie baryłki z naftą. Rozwal dziwacznie wyglądające urządzenie pośrodku, a znajdziesz w nim dwie rakietnice sygnałowe. Z każdej można wystrzelić tylko raz, ale są całkiem poręczne - strzelaj z nich w górę, ale kiedy wymierzysz w coś na ziemi, staje toto w płomieniach i buzuje aż miło! Używaj ich tylko, gdy pojawią się nowi nieprzyjaciele - a tych nie zabraknie. Wyloty przewodów wentylacyjnych w tyle poduszkowca kryją w sobie cztery ładunki uzdrawiacza. Użyj ich w miarę potrzeby, zresztą lepiej ich nie ruszaj, dopóki nie będą ci niezbędne. Dziewczęta na pokładzie to Sandy, Kelly, Sacha i Dana - ta ostatnia ma nóż. Są tu też płetwonurczynie (?), których też nie wolno lekceważyć. Gdy je już pokonasz, ląduje jeden z helikopterów i wysypują się kolejni entuzjaści Zenga. Zejdź z drogi helikopterowi - możesz uporać się z setkami wrogów, ale nie z helikopterem. Wyskoczą z niego Misery, Banger, Crusher i Smiler. Gdy już im wkopiesz, nadlecą trzy poduszkowce i zrzucą Bangera, Bruisera i Punka. Potem znów Helikopter i Skinny, Slasher, Max oraz Dude. Raz jeszcze poduszkowce i Jez, Masher i Snakey. Ufff! Nie lubią tu obcych! Ostatnią zaporę przeciwko twemu natręctwu stanowią Crusher, Smiler i Misery. Zabrakło im helikopterów i poduszkowców - muszą cię więc powstrzymać na samej wyspie. Przed tobą tajna baza Zenga. I oczywiście walka, na którą gotowałeś się całe życie.



Laboratorium na wyspie

Samo laboratorium nie jest przesadnie rozległe, można jednak w nim znaleźć kupę różności. Przede wszystkim jednak pomyśl o nowych strażnikach, dysponujących umiejętnościami i bronią, z jakimi wcześniej się nie zetknąłeś. Banger i Bruiser to naukowcy zainteresowani głównie utrzymaniem swoich odkryć w tajemnicy. Potrafią walczyć, ale niezbyt efektywnie. Basher i Punk - wielkie, tępe bydlaki - noszą na prawych przedramionach eksperymentalne exorękawice, znacznie zwiększające ich siłę. Kiedy dostaniesz od któregoś z nich prawą, porazi cię napięcie 10000 volt i zostaniesz powalony na ziemię, tracąc sporo ze swojej żywotności. Draby są też szybkie, najlepiej więc użyć wobec nich najlepszych combosów, a potem zaserwować chwyt i rzut. Po ich pokonaniu pojawi się kolejna grupka miłośników sekretu wyspy - tym razem Skinny i Dude to tępe brutale, prawdziwym zaś utrapieniem są dwaj naukowcy - Max i Slasher.



Następna grupka ma metalowe kastety - zbrojni w nie są Misery, Masher i Jez, do których wnet dołącza Snakey. Wielkie skrzynie z prawej i w dole kryją w sobie uzdrawiacze i trochę dynamitu. Dobrą, choć nieco ryzykowną taktyką jest pokazanie wrogom gestu Kozakiewicza (tym, co nie widzieli olimpiady w Moskwie przypominam, że polega on na uderzeniu otwartą prawą dłonią bicepsu lewej, tak, by lewe przedramię z zaciśniętą - koniecznie! - pięścią wzleciało w górę do pionu) i rzucenie dynamitu w ich stronę, po czym trzeba przebiec obok dynamitu, ciągnąc ich za sobą. Laska grzmotnie i... no, ale naszemu bohaterowi też może się dostać - choć zwykle ten interes się opłaca. Możesz spróbować biegu, kiedy timer jest na jedynce, ale nie zawsze to skutkuje - jeśli jednak ruszysz za wcześnie, niektórzy wrogowie nie dostaną tego, co im się należy. Pudło z lewej ma w sobie uzdrawiacz, a to w głębi - granat. Z tym ostatnim możesz spróbować tego samego numeru, co z dynamitem. Jest tu też wokół sporo przedmiotów do rozwalenia i krzeseł do wykorzystania przeciwko wrogom - jak w Mall. Trwa to trochę dłużej - to fakt, i nie każdemu starczy do tego cierpliwości. Cały czas kieruj się ku drzwiom w głębi, tych z literą Z. Teraz się otworzą. Gdy wejdziesz, rozwal dwie skrzynie przy wejściu. Są w nich uzdrawiacze (po dotarciu do głównego pomieszczenia nie będziesz mógł się cofnąć i ich zabrać). Trafiasz do serca laboratorium i pierwsza rzecz, którą dostrzegasz, to dwa inkubatory z niesamowitymi, purpurowymi jegomościami w środku. Inkubatory zaraz potem opadają w dół i uwalniają mutantów.
Faceci są bezimienni, twórcy nazywają ich Cryo. Wygląda zresztą na to, że nikt nie posługuje się tu swoim prawdziwym imieniem. Nie są tak twardzi jak goście z metalowymi łapami, ale mogą się błyskawicznie regenerować - jeśli dasz któremuś chwilkę czasu, zaraz będzie świeży jak ogórek. Mutanci mają stać się zalążkiem armii Zenga, kiedy ich udoskonali. Teraz, kiedy już wiesz, nad czym pracuje, trzeba mu przeszkodzić. Cryo dadzą się pokonać tylko nieustannym atakiem, combosami



i samymi uderzeniami (żadnych rzutów!) - gdy stracą sporą część żywotności, nie wychodzi im regeneracja. Zaraz potem pojawia się kolejna grupka strażników - trzech mięśniaków i naukowiec. W pudłach w głębi kryją się krzesła i uzdrawiacze. Czeka cię długa walka, więc nie trwoń sił ani uzdrawiaczy. Banger, Crusher i Smiler nie zamierzają bawić się z tobą w ciuciubabkę, a i Bruiser nie ucałuje cię! Wręcz przeciwnie! Wyczerpanych strażników zastępują Basher i Punk.
Potem nadciągają nowi - osiłki i naukowiec z metalową pięścią. Członkiem zespołu wspierającego jest jednak Cryo. Nim się jednak nie przejmuj, zostaw go sobie na deser. Kolejna grupka to Cryo, dwie stalowe pięści (Snakey i Masher) i naukowiec. Pomagają im Smiler i Crusher. I znów nowi. Wcale nie przesadzali, kiedy mówili, że miejsce jest silnie strzeżone. Banger, Basher, Bruiser, Punk, Max i Skinny po prostu zarabiają na życie - ale mogliby się tak nie starać! Nie trzeba mieć o to do nich pretensji, ale nadgorliwość zasługuje na mordobicie. I dobrze... Gdy już ich ubiłeś równo z dywanem, ruszaj do windy na spotkanie z samym Zengiem.

Winda

Nie braknie ci tu nieprzyjaciół, ani przez chwilę, więc nie będziesz się nudził. Niestety, nie znajdziesz tu oręża ani uzdrawiaczy - nie lada to test dla twoich umiejętności walki. Bezpieczniej zacząć od combo (pierwszych dwóch ciosów z właściwych dla każdej postaci) i poprawić rzutem. To pozwoli ci uniknąć niepotrzebnych guzów. Gdy pokonasz pierwszą dziesiątkę drani, cztery hoverjety podrzucą ci Punka, Skinny'ego, Bashera i Bruisera (a myślałeś, że tych minipoduszkowców już nie zobaczysz!). Potem pojawi się Max i następne cztery hoverjety z kolejnymi siłownikami. Na domiar złego z nieba znów spada samotny wojownik. Pamiętaj, by oglądać urządzenia porzucane przez pobitych wrogów. Zwykle są to forsa lub złoto, od czasu do czasu jednak zostawiają kanapkę czy hotdoga - skrzętnie je zbieraj i zjadaj. Jeśli będziesz podczas całej kombinacji parł ku wrogowi, powinieneś go chwycić, nieważne jak daleko odeń jesteś - dopóki trafiają go ciosy (choćby je i blokował) - a potem wal, ile wlezie. Po drodze w górę pojawi się jeszcze sześciu nieprzyjaciół. Trzeba ci ich pokonać z minimalnymi stratami żywotności, bo masz przed sobą sporo łomotaniny. Pokonawszy ostatnią grupę na hoverjetach, zyskasz możliwość wzięcia na muszkę samego Zenga.

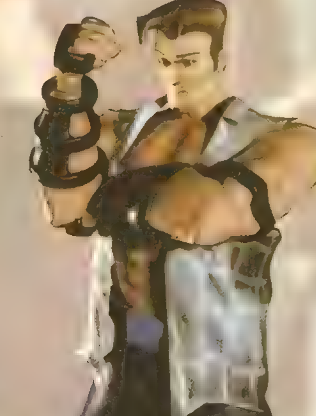
Finał

W końcu pojawiasz się w sekretnym laboratorium Zenga. Leży tu kupa skrzyń. Gdy tylko winda wyniesie cię na właściwy poziom, pojawia się Zeng. Jeśli będziesz z nim próbował wymiany cios za cios, prawdopodobnie zetrze cię na kaszkę. Musisz spróbować podstępnych sztuczek. Nie zaszkodzi odrobina pomocy przyrządów, które możesz znaleźć w skrzyniach. Przejdź tam, gdzie są cztery. Rozwal je wszystkie. W jednej znajdziesz pistolet, w drugiej obrzyna. Zniszcz (orężnie) następną skrzynię z tej strony i znajdź w niej granat. Rzuć granat i ściągnij doń Zenga, ustawiając się za granatem. Gdy znajdzie się nieopodal, zaatakuj stukniętego doktora z rozpędu, zbijając go z nóg. Powtarzaj to, dopóki timer nie wskaże dwie lub trzy sekundy. Teraz w nogi, tak by granat został między tobą a Zengiem. Tak czy owak, Zeng utraci sporo żywotności. Wykorzystaj tak wszystkie granaty, jakie znajdziesz po tej stronie. Gdy już to zrobisz, przejdź na drugą - jedna ze skrzyń kryje w sobie uzdrawiacz. W innej znajdziesz obrzyna. W pozostałych złożono jeszcze jeden obrzyn, pistolet i kolejny uzdrawiacz. Do Zenga strzelaj z daleka (jeśli animujesz Hawka, możesz dać sobie z tym spokój; wal doktora, kop, a wreszcie złap go za kark - nie da rady się wywinąć). Po tym wszystkim Zeng jest osłabiony na tyle, że możesz wreszcie zabrać się do ręcznej roboty. To lubię! Jest mocniejszy niż na to wygląda i musisz uważać. Potrafi wykonywać combosy - podwójny kop i standardowy. Ma też paskudny podbródkowy i obrzydliwy wykop. Potrafi też kopać z obrotu i ciskać przeciwnikiem jak workiem ziemniaków. Trzymaj się blisko i bez przerwy uderzaj. Potem załóż mu chwyt. Gdy go wreszcie pokonasz, wyspa wylatuje w powietrze. A czegoś się spodziewał? Masz tylko kilka sekund, by zwiać. Uratowałeś świat, Zeng tkwi po uszy w pudle, co zobaczysz na finałowym filmie.

Palce ci jeszcze nie odpadły? Dziwne...

El General Magnifico

(*) Etap niedostępny w grze, o ile wcześniej wybrałeś bazę lotniczą (i odwrotnie - wybór bazy morskiej blokuje dostęp do bazy lotniczej).









可愛い

Kłopoty...?

Zaburzenia w koncentracji...?
Brak reakcji na bodźce zewnętrzne...?
Daj się wciągnąć w kolorowy swiat Kawaii
W najnowszym numerze między innymi:
tajemnice Smoczych Kul!
Przyłącz się do nas! Czekamy na Ciebie!
Kawaii - magazyn dla WSZYSTKICH ludzi
z wyobraźnią wykraczającą ponad przeciętną...

Fallout

PC **Interplay**

Poniższy tekst pomoże rozwiązać ci zagadki występujące w grze. Pamiętaj jednak, że jest to tylko jeden sposób przejścia, gdyż każdą sytuację w Falloucie można rozwiązać na wiele sposobów, w zależności od cech Twojego bohatera. Nie musisz też wykonywać wszystkiego w takiej kolejności, jaka jest podana w tym opisie. Jeżeli w danej chwili coś jest dla ciebie niewykonalne (z powodu braku środków materialnych lub statystyk), pograj na własną rękę i potem spróbuj jeszcze raz. Wskazane jest, abyś grał sam i konsultował się z tym tekstem jedynie w wypadku "zacięcia". Stworzenie postaci pozostawiamy tobie. Miej tylko na uwadze, aby twój champion był w miarę inteligentny (tępakiem daleko nie zajdziesz), wygadany i umiał posługiwać się bronią krótką oraz energetyczną. Znajomość komputerów może nie jest niezbędna, ale za to ułatwia w dwóch miejscach życie. To tyle na początek. Prawie nigdy niczego nie musisz kupować, z wyjątkiem książek, liny, bojowej zbroi i strzelby. Wszystko inne znajdujesz w ten czy inny sposób.

Początki

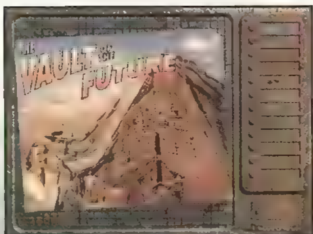
Przeszukaj szkielet, znajdziesz trochę naboi. Możesz powybijać trochę szczurów, aby zdobyć więcej punktów doświadczenia. Kiedy wyjdziesz z Krypty 13, idąc po drodze do 15 trafisz na wioskę - Shady Sands. Porozmawiaj przy wejściu z Katriną, w wiosce pomóż farmerowi z uprawami. Możesz teraz zwerbować lana, chociaż jest prawdopodobne, że zabraknie ci naboi (mnie nie zabrakło). Porozmawiaj z przywódcą wioski (Ardeshem) i Tandi, weź linę od Setha. Jeżeli podczas wędrówki napotkałeś skorpiona, to powinieneś mieć jego żądło. Jeśli go nie masz, pogadaj z facetem przy bramie, a zaprowadzi cię do legowiska skorpionów. Tam zatłucz jednego, choć jeżeli starczy ci naboi, postaraj się wybić wszystkie - dostaniesz dużo punktów doświadczenia. Tak czy owak, weź tyle żądeł, ile zdołasz unieść (wskazówka: Twoi sprzymierzeńcy nie mają czegoś takiego jak maksymalny ciężar noszonego ekwipunku, możesz więc dać wszystkie żądła lanowi, a potem mu je ukraść; można tak robić ze wszystkimi rzeczami, więc jeżeli jest ci ciężko, nie krępuj się i używaj przyjaciół jako tragarzy) i udaj się z nimi do doktora Razlo. Da ci antidotum na jad, wręcz je pacjentowi leżącemu na zapleczu. Wiedz, że każde antidotum warte jest 50 kapsli, więc jeżeli przyniesiesz doktorkowi dużo żądeł, możesz trochę zarobić (Razlo jedno antidotum robi przez trzy godziny). Znów pogadaj z Ardeshem. Jeżeli Tandi jeszcze nie porwano, wyjdź na dwa dni z miasta i wróć (w niektórych grach ten element nie występuje, więc jeśli Tandi dalej będzie w wiosce, przejdź do następnego akapitu). Kiedy Ardesh poprosi cię, abyś uwolnił Tandi, udaj się do Khanów. Na miejscu porozmawiaj z Garlem (przywódcą) i powiedz mu, że chcesz się targować. Zaoferuj wszystkie antidota i parę zbędnych rzeczy (przy umiejętności targowania się równej 50, będzie cię to kosztowało jakieś 500 kapsli). Z dziewczyną wróć do wioski i odbierz od Ardesha swoją nagrodę (500 kapsli).

Wróć do Khanów i wykończ ich wszystkich. Jest to stosunkowo proste, wymaga jedynie odpowiedniej taktyki. Zacznij od namiotu położonego najdalej od głównego budynku. Siedzi tam pojedynczy strażnik. Kropnij go (najlepiej podejdź jak najbliżej i w gały z guna), a następnie przerwij walkę - inni renegaci są oddaleni i pewnikiem nie usłyszą walki. Zabierz i załóż zbroję zabitego, weź też amunicję i gnata. Teraz podbiegnij do namiotów po lewej i jak wyżej. Prawdopodobnie teraz wszyscy z głównego budynku ruszą na ciebie. Kluczem do zwycięstwa jest siedzenie w namiocie. Teraz Khanowie muszą atakować pojedynczo, a ty po prostu wal w gały każdego, kto stanie w wejściu do namiotu. W razie braków amunicji, przeszukuj zabitych. Warto też uzbroić się w coś lepszego od pistoletu 10mm. Jak najszybciej zabierz któremuś z zabitych Desert Eaglea. Po skończonej walce powinieneś się rozejrzeć. Wykorzystując lana jako muła, weź ze sobą wszystkie spluwy, zbroje i co tam jeszcze. W głównym budynku jest schowanych parę przydatnych rzeczy, koniecznie też przywłaszcz sobie metalową zbroję Garla.

Junktown

Na miejscu pogadaj z Larsem i zaoferuj mu pomoc w usunięciu Skulzów (miejscowy gang). Udaj się do sklepu Gilliana, pogadaj z nim. Sprzedaj wszystkie łupy wojenne od Khanów, ale nie kupuj żadnej broni - w mieście kupców (The Hub) mają o wiele większy wybór. Kiedy skończysz rozmawiać, do sklepu wpadnie zamachowiec - pomóż chłopcom Gilliana w załatwieniu go (zabierz trupowi strzelbę). Jeszcze raz porozmawiaj z niedoszłą ofiarą i zaoferuj pomoc w zdobyciu dowodów przeciwko Gizmo. Idź do hotelu i wynajmij pokój na jedną noc (nie idź jeszcze do łóżka). Porozmawiaj z Sherry. O 18:00 idź do baru i pogadaj z Tycho - niech nauczy cię sztuki przeżycia. Wspomnij też o gangach i umowie z Gillianem, a przyłączy się do ciebie. Zamień parę słów z barmanem (Saulem). Kiedy skończysz rozmowę, do baru wpadnie paru Skulzów.





Kiedy rozróba się skończy, porozmawiaj z barmanem i Trish. Powiedz Saulowi, że Trish martwi się o niego. Wracaj do hotelu i idź spać. Kiedy obudzisz się, idź i uratuj Sinthię (jeżeli umiesz się wysławiać, to możesz przekonać napastnika, aby sobie poszedł, w przeciwnym wypadku załatw go). Idź do kasyna Gizmo i powiedz mu, że chcesz dla niego pracować. Zapytaj się go, dlaczego chce zabić Gilliana (pluskwa zadziała automatycznie). Wróć do Gilliana i daj mu zeznanie Gizmo. Teraz idź do Larsa i zaoferuj mu pomoc w załatwieniu Gizmo. Po strzelaninie, w czasie której grubas zejdzie z ziemskiego padołu, przeszukaj wszystko. Gizmo powinien mieć przy sobie jaszczurkę na patyku - weź ją, a następnie poczęstuj nią psa, stojącego przed jednym z domów. Zyskasz dozgonnego przyjaciela. Zgłoś się też po nagrodę do szeryfa.



Skulzów załatwić możesz na dwa sposoby:

a) Idź do nich i powiedz, że chcesz zostać członkiem gangu. Powiedzą ci, żebyś ukradł urnę Saula. Uczyń tak, pokaż im urnę, a kiedy zaproponują ci udział w morderstwie barmana, powiedz, że musisz coś jeszcze załatwić. Donieś o wszystkim Larsowi i pomóż mu zlikwidować gang.



b) Przekonaj Sherry, żeby opuściła gang, poczekaj dwa dni, a następnie namów ją, żeby zeznawała. Zgłoś się do Larsa.

Oprócz tego, zejdź do piwnicy pod jednym z bu-

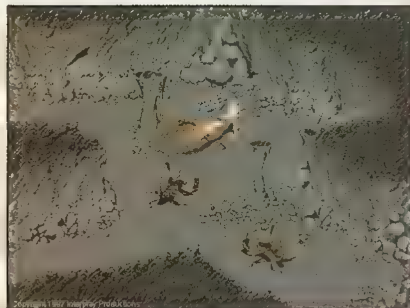
dynków. Urzęduje tam niejaki doktor Morbid. Jeżeli akurat go nie zastaniesz, porozmawiaj z jego asystentem (Gretchem) i zapytaj o "mięcho". Zaś gdyby Morbid był u siebie, nie daj sobie niczego wyciąć (!!!), tylko go rozwal.

Boneyard

Idź do biblioteki i zwerbuj Katji do swojej drużyny. Daj jej SMG i trochę amunicji 9mm.

The Hub

Na miejscu udaj się do biblioteki i pogadaj z bibliotekarką. Zapytaj ją o chipa, kup holodysk za 500 kapsli. Przy pomocy PIP-a przeczytaj go (dowiesz się, że następna Krypta znajduje się pod Necropolis). W sklepie kup linę. Skocz do śródmieścia i pogadaj z Bobem. Powiedz mu, że wiesz, skąd bierze mięso i doniesiesz o wszystkim szeryfowi. Możesz wytargować od niego haracz w wysokości do 100 kapsli tygodniowo. Jest to jednak stosunkowo mało, równie dobrze możesz pójść do szeryfa. Udaj się do starej części miasta. W budynku na południe od kwatery handlarza bronią znajduje się zejście do piwnicy. Znajdziesz tam siedzibę złodziei. Zapytaj się ich przywódcy o warunki przyjęcia do bractwa. W nocy włam się do domu kupca Hightowera (uważaj na strażnika przy drzwiach - jak tylko odejdzie na chwilę, szturmuj do środka). Znajdź biuro (południowo-zachodni róg). Rozbrój pułapkę i otwórz sejf. Przed wyjściem upewnij się, że strażnika nie ma w pobliżu drzwi. Wraz z nagrodą otrzymaną od szefa złodziei powinieneś mieć wystarczającą ilość kapsli, aby dokonać większych zakupów. Kup bojową zbroję i strzelbę od handlarza bronią w starej dzielnicy. Pogadaj też z farmerem mieszkającym w zrujnowanym domu na południe od handlarza. Zaproponuj pomoc w pozbyciu się bandytów. Na miejscu wykończ wszystkich i wróć po nagrodę. Okaże się nią być pistolet .223 (chyba najlepszy gnat w kategorii broni krótkiej, nie rozstawaj się z nim). Dobrym pomysłem byłoby podarowanie własnej strzelby Tycho. Popytaj o robotę u Fargo Traders, dowiedz się o Beth o deathclawa. Odwiedź Morgana w południowo-zachodniej części starego miasta. Wypytaj go o bestię (daj mu pieniądze i później zapytaj o bazę). Wyjdź, a jego wujek zaprowadzi cię do legowiska potwora. Załatw go i przeszukaj umierającego mutanta. Znajdziesz przy nim holodysk. Załaduj jego zawartość do PIP-a i poczytaj sobie. Wróć do miasta i złóż raport szefowi Fargo Traders, a następnie powiedź o swoich odkryciach facetowi stojącemu przed drzwiami do biura. Od tej pory masz 15% zniżki u Beth. W kasynie pogadaj z Kanem o mokrej robocie. Zaprowadzi cię on do Deckera, który złoży ci propozycję. Załatw Hightowera i Jain (około 6500 kapsli za obydwoje, oprócz tego magazyn w kaplicy jest pełen przydatnych rzeczy).



Teraz opowiedz o wszystkim szeryfowi i pomóż mu w załatwieniu Deckera (na początku walki wyeliminuj Kanea).

Pamiętaj, że u dealera prochów w starej dzielnicy możesz tanio kupić stimpaki. Jeżeli termin 150 powoli się kończy, możesz poprosić o pomoc handlarzy wodą (za odpowiednią kwotę rzecz jasna). Jednak można wyrobić się w pierwotnym terminie, co daje więcej czasu w dalszej części gry.

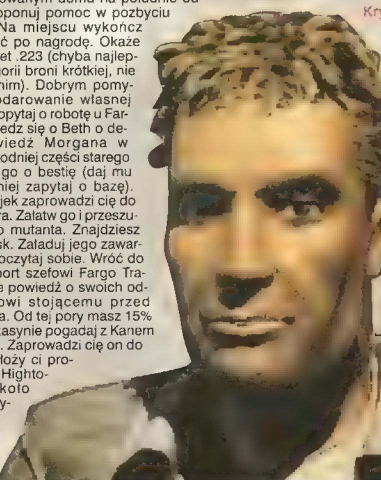
Necropolis

Przeszukaj biurko w hotelu. Otwórz właz obok dużej grupy umarlaków i właź do środka. Przejdź do następnej sekcji kanałów (północno-zachodni róg). Pogadaj z przyjaznymi umarlakami i zaoferuj pomoc. Idź do komory pełnej szczurów. Jeden z trupów ma przy sobie pistolet na plazmę (nie tak dobry jak .223 i Ian go nie używa). Wejdź po drabinie znajdującej się w północno-zachodnim rogu sekcji. W korytarzu wybadaj ściany. Znajdziesz ukryte drzwi. Rozbrój pułapkę i otwórz je. Pogadaj z Setem i zaproponuj pomoc w usunięciu mutantów. Wróć do kanałów i przejdź do następnej sekcji (wejście zaraz obok drabiny). Wyjdź na górę (nikogo jeszcze nie zabijaj). Przejdź do włazu w północnej części obszaru. Zejdź na dół. Na południu znajdziesz części potrzebne do naprawy pompy. Wróć do zaprzyjaźnionych umarlaków i poczytaj książki. Wróć do siedliska mutantów, pogadaj z Harrym. Jeżeli jesteś wygadany, to możesz uniknąć natychmiastowej walki. Da ci to szansę na zaskoczenie. Tak czy owak, wyrżnij wszystkich olbrzymów w pień. Przywódca ma przy sobie strzelbę laserową. Po jatce przeszukaj wszystkie regały, uwolnij więźnia siedzącego w celi. Zapytaj go, skąd bierze się woda. Przy pomocy części znalezionych wcześniej napraw pompę stojącą w północno-wschodnim rogu budynku. Teraz otwórz właz znajdujący się w jednej z cel i złaź na dół (dwa razy). Znajdziesz się w zrujnowanej Krypcie. Od tej pory załatwiaj wszystkie świecące umarlaki, w miarę możliwości z daleka. Na trzecim poziomie Krypty znajduje się chip (nareszcie!), zaś w szafkach na drugim - rad-x. Z tymi łupami wracaj na powierzchnię.

Od momentu przyjścia do Necropolis zaczyna się ostateczny limit czasowy. Wynosi on 500 dni (400, jeżeli prosiłeś o pomoc handlarzy wodą). Również od momentu przybycia, za piętnaście dnia nastąpi inwazja na miasto.

Krypta 13

Wracaj do domciu. Udaj się najpierw na poziom 2, porozmawiaj z mieszkańcami. Dowiesz się, że ktoś kradnie wodę. Zrób save. Babka siedząca w drugim pokoju od lewej po północnej stronie jest przywódczynią niezadowolonych mieszkańców. Uspokój ją - zacznij od tekstu, że na zewnątrz nie jest tak źle, zapytaj, co pali (musisz mieć dość duży współczynnik konwersacji). Powinieneś dostać punkty doświadczenia. Udaj się na poziom trzeci i pogadaj ze strażnikiem pilnującym zapasów wody. Poczekaj do północy. Przeszukaj faceta, który wysiądzie z windy, następnie zrób to jeszcze raz po kradzieży. Zgłoś się do Nadzorcy. Podziękuje ci za odnalezienie chipa. Jednak zaniepokojony twoimi raportami o działaniach mutantów, wyśle cię ponownie na powierzchnię, abyś zbadał sprawę. Punkty doświadczenia zyskujesz też używając komputerów w bibliotece.



Bractwo

Zapytaj strażników stojących przed windą o warunki wstąpienia. Musisz udać się do tajemniczego Blasku - The Glow (który notabene okaże się wojskowym ośrodkiem badawczym, w który centralnie wyrżnęła jedna z rakiet nuklearnych).

Blask

Jak tylko przybędziesz na miejsce, zjedź rad-x. Przywiąż linę do jednego z prętów wystających z krateru i zejdź po niej na dół. Jest tu trochę pułapek, lecz zazwyczaj twoi kompani sami w nie wdepną i po kłopocie. Przeszukaj wszystkie szafki i zwęglone ciała. Przy trupie faceta ubranego w mechaniczną zbroję znajdziesz holodyski, o które prosili strażnicy. Załaduj je wszystkie do PIP-a i przestudiuj je. Przy jednym z ciał powinieneś znaleźć żółtą kartę dostępu. Przy jej pomocy zjedź windą na poziom drugi. Przeszukaj wszystko i znajdź czerwoną kartę. Możesz rozwalać roboty, jako że są wyłączone. Na poziomie czwartym jest superkomputer, zażądaj pełnego dostępu do danych (potrzebna jest do tego niebieska karta, bardzo pomocne są też umiejętności naukowe). Ściągnij wszystkie pliki do PIP-a i przeczytaj je. Na poziomie szóstym napraw generator mocy, przywróć pełne zasilanie. Wróć na poziom czwarty i przy pomocy komputera wyłącz systemy obronne. Udaj się na poziom piąty, załatw bezbronne roboty, przeszukaj wszystko. Po tej wyprawie powinieneś mieć przy sobie strzelbę plazmatyczną i trochę amunicji do niej. Dobrym pomysłem byłoby podarowanie Ianowi pistoletu .223.

Bractwo

Po okazaniu holodysku zostaniesz wpuszczony do środka. Zjedź windą na poziom szósty. Pogadaj z generałem i zaproponuj zwiad północy za darmo. Teraz wracając na górę zatrzymuj się na każdym poziomie i rozglądaj. Na trzecim jest zbrojmistrz (południowo-wschodni róg). Zaproponuj zdobycie części do zbroi (musisz sam ją zamontować). Idź do biblioteki i podnieś swoje umiejętności komputerowe (pytając Vree o holodyski). Na poziomie drugim jest lekarz, u którego możesz podnieść swoje główne statystki (siła, inteligencja itp.). Kosztuje to kawał grosza, ale opłaca się i do tej pory powinieneś mieć wystarczającą ilość pieniędzy. Na poziomie pierwszym zapytaj Talusa o ekwipunek i zgódź się uwolnić nowicjusza.

The Hub

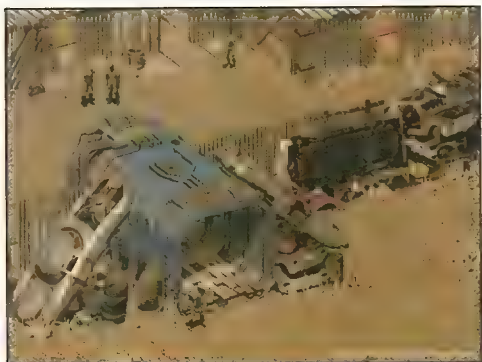
Na południe od wejścia do starej dzielnicy jest budynek, w którym przetrzymywany jest nowicjusz. Rozwal wszystkich porywaczy i uwolnij go, a następnie wracaj do Bractwa.

Bractwo

Poinformuj Talusa o wykonaniu zadania. Teraz możesz wybrać sobie coś ze zbrojowni. Masz dwa wyjścia:

a) wziąć mechaniczną zbroję, jako że oferowane gnaty i tak są stosunkowo cienkie;
b) jeżeli koniecznie chcesz wziąć coś innego, a masz chrapkę na mechaniczną zbroję, weź upodobane sobie cacko. Zrób save. Następnie pogadaj z Michaelem (jeden ze strażników na powierzchni) i zapytaj o brakującą część. Powiedź, że jesteś upoważniony i formularze jeszcze nie doszły. Jeżeli jesteś niezły w gębie, to da ci część. Ostatecznie, możesz spróbować ukraść ją z szafki Rhombusa. Z tak czy inaczej zdobytą częścią wróć do zbrojmistrza i zreperuj kombinezon. Możesz też podnieść współczynniki, przyglądając się wojakom w sali treningowej.

Boneyard



W Adytum porozmawiaj z Milesem. Zaoferuj zdobycie części. Idź na teren deathclawów (jest na północnym wschodzie miasta) i weź części, które leżą przy ciele znajdującym się po wschodniej części budynku. Bestie są ślepawe i jeżeli omijasz je z daleka, to nie zauważą cię. Możesz też zajrzeć do biurka, jest tam parę przydatnych rzeczy. Wróć do Milesa i zaproponuj, że zabierzesz urządzenie do naprawy. Idź do kowala, a potem oddaj naprawiony sprzęt Milesowi. U kowala ulepsz swoją strzelbę plazmową. Jeszcze raz zagadaj do Milesa i zgódź się przynieść mu książki z miasta handlowców. Kiedy to zrobisz, ulepszy ci on mechaniczną zbroję. Udaj się do Zimmermana, wypytaj go o sytuację i przyjmij propozycję zabójstwa przywódczyni konkurencyjnego gangu. Teraz idź na ich terytorium i porozmawiaj z nimi (ze strażnikiem przy drzwiach, mężem, żoną). Na końcu utnij sobie pogawędkę z Razor. Powiedz, że przysłał cię Zimmerman, abyś odpłacił jej za los syna. Nie zabijaj jej, tylko wyjaśnij całą sprawę. Załaduj zawartość holodysku do PIP-a i przeczytaj zapis wydarzeń. Skocz do handlarzy bronią (na północny-wschód od deathclawów) i powiedz, że twoi przyjaciele potrzebują broni. Zgodzą się pomóc ci w zamian za definitywne wybicie potworów.

Teraz uwaga. Dzięki tym bestiom można zdobyć kilka poziomów. Za każdego zabitego deathclawa dostajesz 1000 punktów doświadczenia. Wpadasz więc z wizytą, zabijasz wszystkie paskudztwa, które są na powierzchni, wycofujesz się i czekasz godzinę (w tym czasie rozmnożą się od nowa). Następnie wracasz i tak w kółko. Można w ten sposób dojść do piętnastego poziomu. Kiedy ci się to znudzi, po załatwieniu wszystkich na powierzchni zejdź schodami do piwnicy. Zabij mamuśkę i zniszcz wszystkie jaja. Wróć do handlarzy i upomnij się o spluwy (oprócz tego dostaniesz 20% zniżki). Wróć do Razor i pomóż jej zdobyć Adytum (przedtem zrób save, gdyż ta bitwa okropnie się ślimaczy). Po opanowaniu miasta porozmawiaj z Razor, mężem i żoną oraz strażnikiem przy wejściu. Nie zapomnij przeszukać bunkra Zimmermana. Idź do biblioteki i porozmawiaj z Nicole. Wypytaj ją o Dzieci Katedry (zaoferuje ci pomoc od Laury). Zamień też parę zdań z umarlakiem znajdującym się w piwnicach. Jest to dobry moment, żeby zostawić wszystkich swoich towarzyszy (po co mają robić za mięso armatnie). Niestety, z psem nie pogadasz. Jeżeli jednak nie czujesz się na siłach sam stawić czoła złym facetom, to weź ich ze sobą.



Lubisz pokojowe rozwiązania? Nie rozmawiaj z Nicole, tylko przebierz się w szaty Jain i zakradnij się do Kaplicy (będziesz potrzebował odznaki od Lashera), jednak nie ma to jak dobra bitka.

Katedra

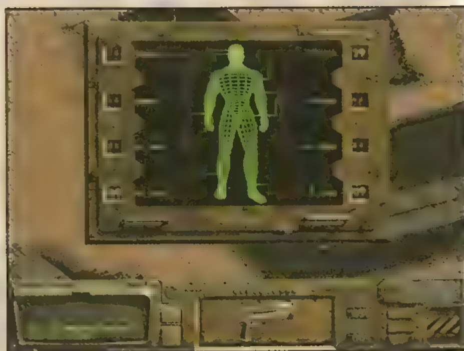
Kiedy przybędziesz na miejsce, dołączy do ciebie mały oddział rebeliantów, niestety dość kiepsko uzbrojonych. Rozsądne byłoby, abyś podczas bitwy zabrał jakąś broń powalonym fanatykom i podłożył ją swoim sprzymierzeńcom. Wejdź do środka i znajdź Laurę. Wypytaj ją o wszystko, pokaże ci zamknięte drzwi. Kiedy tylko wyjdzie z budynku, zacznij wszystkich metodycznie wybijać. Kiedy na parterze nie będzie żywej duszy, rusz schodami do góry, po drodze czyniąc spustoszenie (nie zapominaj o przeszukiwaniu regałów i biurek). Na ostatnim piętrze dorwiesz Morpheisa (załatw go czymś innym niż plazmą, bo czarna odznaka się zwęgli). Z odznaką wróć na parter i przy jej pomocy otwórz zamknięte drzwi. Zejdź do piwnicy. W jej południowo-wschodnim rogu znajdują się sekretne drzwi prowadzące do kolejnej Krypty. Od tej pory zaczyna się regularna bitwa z mutantami i innymi paskudztwami. Oczyść pierwszy poziom, włam się do terminala i poznaj lokalizację bazy. Na poziomie drugim załatw wszystkie mutanty, szalonych naukowców i wyznawców. Możesz spróbować uwolnić więźniów w południowej części ekranu, lecz z niewiadomych powodów wybuchają. Pogadaj z psycholami w celi w zachodniej części ekranu. Od jednego z nich dostaniesz jakieś urządzenie (mi się nie przydało, ale może dla innej postaci byłoby ważne). Teraz załatw ich wszystkich. Na trzecim poziomie zostaw na razie roboty i zajmij się barakami po lewej, a następnie uczonymi w prawym dolnym rogu. Roboty najlepiej załatwić granatami elektrycznymi (robią krzywdę tylko im, możesz je rzucać nawet sobie pod nogi). Przeszukaj zbrojownię.

Teraz masz trzy wyjścia:

a) włam się do windy za barakami, zjedź na poziom czwarty, znowu pobaw się wytrychami, załatw strażników i przy pomocy umiejętności komputerowych uzbrój bombę;

b) zabij Nadzorcę Krypty (trochę "mu się" zmutowało). Wejdź do ukrytego korytarza w pokoju naukowców. Dotrzesz do siedziby Nadzorcy. Na początku walki ukryj się za najbliższym filarem, a następnie: wyjdź z ukrycia, wal w skurczybyka dopóki nie zostanie ci jeden punkt akcji, cofnij się za filar. Od czasu do czasu z korytarza, którym przyszedłeś, będzie wyskakiwał jakiś wojak, ale po prostu kropnij go i wróć do pierwotnego planu. Powtarzać do skutku. Możesz używać granatów elektrycznych. Ta opcja oferuje najwięcej punktów doświadczenia;

c) przekonaj Nadzorcę, aby zrezygnował ze swojego planu - zapytaj go o niedociągnięcia, a następnie poproś, aby poradził się mutantów płci żeńskiej.



Niezależnie od obranej drogi, uciekaj jak najszybciej z Katedry i podziwiaj fajerwerki. Następnie udaj się na zwiady do nowo odkrytej bazy. Wracaj do Bractwa.

Ostatni bój

Złóż raport Maxsonowi, przekonaj starszyznę o grożącym niebezpieczeństwie. Wyślą z tobą trzech wojaków (pojawią się dopiero po przybyciu na miejsce). Udaj się do bazy. Na powierzchni wystrzelaj wszystkich, używając radia



znalezionego przy jednym z zabitych poproś o pomoc, załaduj zawartość znalezionego holodysku do PIP-a. Włam się do bazy. Systemy pól siłowych działają następująco: żółte są nie do przejścia, możesz za to chwilowo je wyłączać (używając umiejętności naprawy). Jeden z komputerów znajduje się w północno-wschodniej części poziomu, przy jego pomocy zmienisz niektóre żółte pola siłowe na czerwone (chwilowo), drugi komputer znajduje się na środku, włam się do niego i wyłącz alarm oraz roboty. Utoruj sobie drogę do czwartego poziomu. Znajduje się tu więzienie. Chyba nie ma sposobu, aby przekonać strażnika, żeby się odczepił. Załatw go więc (dziewczyna jest nieszkodliwa). Na poziomie piątym załatw wszystkich naukowców, włam się do komputera i dowiedz się, co oznaczają poszczególne kody. Wybierz ten, który uruchamia autodestrukcję i daje ci najwięcej czasu. Jeżeli masz niskie zdolności komputerowe, pozakładaj ładunki wybuchowe na konsoli. Na powierzchnię i w nogi. I to już wszystko!

Anakha

Dark Reign

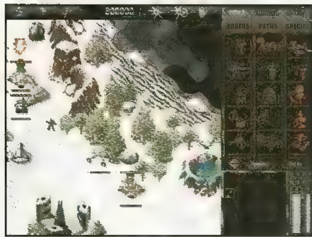
PC Activision

W grach strategicznych czasu rzeczywistego zawsze zaczynamy od sprawdzenia wszystkich możliwości. Na początku próbujemy robić wszystko tak jak trzeba: planujemy strategicznie i systematycznie. Ale dość szybko orientujemy się, które jednostki są najmocniejsze i zaczynamy skupiać się wyłącznie na ich produkcji. Potem jak słonie w składzie porcelany przystępujemy do ataku. Niestety w Dark Reign nic takiego nie ma miejsca!

Na początek dobra wiadomość: wszystkie jednostki (ich siła) w Dark Reign są mniej więcej na tym samym poziomie. Zapomnij tu o brutalnych rozwiązaniach. Twój przeciwnik ześle Ci 15 czołgów na kark? Nie ma problemu! Jedna lub dwie jednostki samobójcze wysłane na czas: i połowa inwazji odparta! Tutaj będziesz musiał wymyślić nieco bardziej wyrafinowane strategie i nieustannie się dostosowywać do przeciwnika. Aby to osiągnąć, pierwszym krokiem jest uważne przeczytanie podręcznika do gry. Oczywiście, wszystkie "manuale" są trochę nudne, ale akurat ten do DR jest inny. Daje tym, którzy będą go dokładnie czytać ogromną wiedzę. Nie będę tutaj go oczywiście przepisywał. Zamiast tego podzielę się z Wami moimi obserwacjami, które, mam nadzieję, okażą się pomocne.

I TAK TRZEBA ŻYĆ...

Akcja gry toczy się wokół dwóch niewyczerpanych bogactw: zielonkawej substancji o nazwie TAELON i wody. Taelon jest źródłem energii generatorów, pozwoli oglądać mapy, szybciej budować i strzelać. W sumie jest on niezbędny dopiero od pewnego poziomu rozwoju technologicznego. Woda za to oznacza kredyty i jest niezbędna od samego początku. Zazwyczaj każdy gracz posiada dwa bogactwa. Różnica polega oczywiście na szybkości nabywania dodatkowych "skarbów" i oczywiście na umiejętności ich zachowywania oraz obrony.
Na początku poszukaj pierwszego bogactwa i szybko zbuduj swoją kwaterą główną, bazę dostarczającą wodę oraz gdzieś w pobliżu generator. Od razu dostarcz kargo generatora do wody i nie zapomnij o stworzeniu 5 lub 6 konstruktorów. Ci zaś będą budować bazę treningową, fabrykę montażową i 3 lub 4 wieżyczki obronne. I już jesteś gotowy, aby odeprzeć ewentualny atak wrogów. Zaczynaj produkować czołgi lub żołnierzy w zależności od kredytów, które posiadasz. Jeśli początkowe warunki są korzystne (10 000 kredytów lub więcej), to skoncentruj się wyłącznie na upgradzie: zbuduj drugą centralę energetyczną (w upgrade centrala energetyczna jest najważniejsza) i jeszcze jedną fabrykę montażową. Nie wybieraj w czasie budowy żadnej fabryki. W ten sposób będą one powstawać jednocześnie i szybciej będą ukończone. Ponadto produkuj dziesiątki oddziałów żołnierzy lub czołgów plazmowych do zwiadu lub obrony. Na tym etapie gry grupy zwiadowcze będą już musiały działać posługując się mapą. Cel: znaleźć jak najszybciej inne źródła. Oczywiście skorzystaj z okazji, aby oznaczyć położenie bazy wrogów i zlokalizować miejsca do dalszych operacji... Jeśli obozy są słabo strzeżone lub wcale nie bronione, idź szybko zniszczyć najpierw źródła dochodu: kargo i fabryki. Jeśli grupa zwiadowcza poniesie klęskę, przywołaj ją z powrotem i przydziel do patrolowania twojego obozu. Najwyższy czas, aby pomyśleć o obronie. Zapewnić sobie bezpieczeństwo i zapasy bogactw.



Kiedy znalazłeś nowe bogactwo, wyślij na czoło swoich sił artylerię. Potem buduj duże wieżyczki i ponieważ możesz zostać zaatakowany z powietrza, nie zapomnij o uzbrojeniu ich w baterię przeciwlotniczą. Za wieżyczkami umieszczaj duże jednostki, dodaj kilku dobrze ukrytych snajperów oraz patrole małych, szybkich i wszechstronnych czołgów potyczkowych (są one skuteczne tak w ataku naziemnym, jak i w powietrznym). Nie zapomnij również o pozostawieniu na trasie czołgów mechanika. Na przykład: ustaw tryb "niezależność-niska" i "ściganie-niskie" (najlepiej przydziel każdemu pojazdowi pancernemu jednego mechanika), a Twoja obrona będzie niezniszczalna. Możesz też "zarzucić" kilka przynęt, aby przestraszyć wroga i wyperswadować mu atak. W razie kłopotów w jakieś bazie, nie wyposażonej jeszcze w systemy obronne, możesz szybko sprzedać budynki zanim zamienią się one w popiół... Strategiczne wycofanie się ma swoje, już od dawne znane, zalety...

Przeprowadzić atak

Można wyróżnić kilka typów strategii: z lupą, z kilkoma jednostkami prowadzonymi za rękę, ataki falowe, plutonu, jednostki samobójcze czy dręczenie. Każda taktyka musi być dokładnie wybrana, w zależności od danych. Jako doświadczony konstruktor poszukaj słabych punktów na budowie wroga, szczególnie jeśli Twoja taktyka polega na szybkości. Przy pomocy swoich zwiadowców znajdź obóz wroga i wyślij tam kilka karnych oddziałów. Jest to tak proste, że pokonasz niedoświadczonego przeciwnika w 5 minut. W klasycznym ataku zwróć uwagę na zasięg swoich strzałów, a także na zasięg strzałów wroga. Na przykład prosta wieża obronna jest łatwa do pokonania dzięki dwóm czołgom z wyrzutnią rakietową. Dla większych wież lepiej dodać do grupy szturmowej ciężką artylerię. Oczywiście mechanik zawsze będzie mile widziany, tylko że stanie się pierwszym celem naszego przeciwnika (AI). Lepiej nie czekać zbyt długo ze "specjalnymi chwytami", jak na przykład fale sejsmiczne lub szczelina czasowa (kwatera główna, poziom 3). Nie daj się wyprzedzić w wyścigu zbrojeń, bo wtedy na pewno przegrasz.

Dream Team w ataku

- Najlepsze formacje do walk: czołg na trzech szynach jako główna jednostka, wspierające go czołgi potyczkowe, latające i pełzające obiekty oraz mechanicy. Jeśli walki toczą się w pobliżu zapasów amunicji i warsztatu napraw, to w likwidowaniu czołgów Osy doskonale zastąpią czołgi potyczkowe, jak również duże i małe samoloty. Ich atutem jest to, że nie kosztują dużo.
- Dużo jednostek "ze szczypcami" o "niskiej niezależności" przy pomocy samolotów i pancerników może bardzo łatwo wślizgnąć się w szeregi obrony nieprzyjaciela, aby dojść do serca bazy. Kiedy grasz po stronie Imperium, Twoim celem jest skierowanie przeciwko strażnikom doskonałych fal sejsmicznych lub zniszczenie artylerii.

- Wyposażenie młodego partyzanta:

Nękanie
Nie dawaj swojemu przeciwnikowi odpocząć nawet na minutę. Grupa czołgów nastawionych na "niską odporność niszczenia" i na nękanie wykona kawał dobrej roboty. Możesz to samo zrobić w powietrzu z dziesiątkami latających obiektów, trzema platformami uzbrojonymi i dwiema lub trzema centrami naprawczymi. Skorzystaj z okazji, aby wysłać kilka jednostek sabotażowych na centrale.

Dywersja
Nie ma nic bardziej wykańczającego niż słodki głos zawiadamiający o złym położeniu naszych wojsk. Szczególnie kiedy naciskając na spację sprawdzisz wszystkie kąty swojej bazy i nie zauważysz nic podejrzanego... Myślisz że Twój przeciwnik różni się od ciebie? Nie, zatem do pracy!

Siouxland
Dyskretny jak Indianin. W imię wolności opiekuj się grupą wokół nie bronionej instalacji. Ukradnij najnowsze plany prototypu czołgu Tachion i przy okazji mapę sąsiada. Następnie szybko pokaż przeciwnikowi, jak dobra była jego broń. Potem zabierz swoje czołgi, aby już nikt nie pamiętał o bazie wysyłającej wodę. Dodatkowo kilku snajperów, zamienionych w kamienie to doskonały sposób, aby dyskretnie załatwić wrogów.

Nie wygrywa ten, kto myśli inaczej

Aby znaleźć wielopostaciowe jednostki strażników, Imperium może użyć dwóch przynęt i dwóch prawdziwych ciężarówek z komandosami. Po przyjeździe przynęt pojawią się jednostki strażników, których załatwią komandosi.
Taktyka strażników polega na tym, że nie pokazują od razu wszystkich jednostek. Ty zaś udajesz, że dałeś się nabrać na ich przynęty, a potem wysyłasz drugą falę, aby wyrządzić trochę szkód na tyłach wojsk przeciwnika. Najbardziej okrutni zechcą zapewne wysłać trzecią falę, która zlikwiduje ocalonych wcześniej żołnierzy wroga, którzy spróbują dotrzeć do tylnej linii z białą flagą.

Wykorzystaj umiejętności AI

Użyj wytrwałej jednostki, aby zwabić niezbyt sprytnych wrogów pod swoje wieżyczki. To działa jeszcze lepiej, kiedy przeciwnik jest zajęty na drugim froncie. AI dość słabo broni swoich jednostek artyleryjskich. Trzeba z tego skorzystać, bo po falach sejsmicznych i szczelinach czasowych, artyleria jest najgroźniejsza. AI kieruje strzały wieży do pierwszych wrogów, więc wysyłaj na pierwsze linie przynęty, aby niepotrzebnie nie tracić sił.

Lomig

Kilka drobnych rad

- Zamiast wysadzać fabryki z wodą, lepiej zlikwiduj kargo: jest to łatwiejsze i dużo bardziej "szkodliwe" dla przeciwnika.
- Używaj "bookmark" na jednostki dalekiego zasięgu (CTRL + liczba) i przywołuj je, kiedy potrzebna jest pomoc. Muszą strzelać bezustannie. Imperium może także wyznaczać jeden klawisz do dystorsji czasowej: Kiedy pojawi się jakiś okręt, wystarczy tylko jedno przyciśnięcie.
- Quads obronią bazy podczas niespodziewanego ataku, więc staraj sie ich nie ruszać.
- Wszystkie pojazdy poduszkowe (czołg trójszynowy, Tachion, czołg z plazmą) są wolniejsze w strefie błota. Daj im mosty, a szybciej będą się poruszać.
- Męczennicy i sabotażyści muszą być transportowani do miejsc ich akcji w pojazdach opancerzonych. Wtedy nie zginą niepotrzebnie.
- Pamiętaj: Gracz, który podejmuje inicjatywę prawie zawsze wygrywa.



Shadows of the Empire

N64 PC LucasArts

Gra inspirowana "gwiezdną" trylogią powinna oczarować wszystkich fanów dzieła Lucasa. Wcielasz się w Dash Rendara, awanturnika, który włóczy się po całej galaktyce. W swojej misji masz pomóc Lukowi uwolnić się od Xizora, księcia ciemności. Poziomy, w których kierujesz statkiem będą najprzyjemniejsze. Do tego dochodzą też etapy, gdzie musisz przemieszczać się tak jak w Doomie. W grze masz dostępne różne widoki, ale tylko dwa z nich są naprawdę przydatne. Szczególnie udany jest poziom, w którym prowadzisz skuter w mieście. Wrażenie "ślizgania się" jest tu wręcz doskonałe, choć zadanie nie należy do najłatwiejszych. W ogóle świat Jedi jest bardzo trudny - wielkie brawa dla tych, którzy skończą grę samodzielnie.

BATTLE OF HOTH

Etap 1
Twoim głównym celem jest unieszkodliwienie sond droidów (probotsy). Ich lasery są dość słabe, dlatego z wykonaniem zadania nie będziesz miał większych problemów - obiekty te są bardziej denerwujący niż groźne. Najpierw musisz je wszystkie namierzyć (są cztery) na swoim radarze, strzelaj zanim je zobaczysz - w ten sposób pozbędziesz się ich bez obawy, że przyjdzie im do głowy, aby wziąć cię na swój cel. Sondy wykończysz ostatecznie po dwóch, może trzech nalotach - uważaj jednak, aby się z nimi nie zderzyć i nie stracić niepotrzebnie jednego życia!

Etap 2
Tutaj pojawi się kilka probotsów, ale najgroźniejsze są AT-ST (chodzące mini roboty). Najlepsza strategia to pozostawanie ciągle za ich plecami. Unikaj ich laserów, celując jednocześnie w kark albo w głowę - miejsca najbardziej wrażliwe. AT-TSy można zniszczyć podczas jednego przelotu, pod warunkiem jednak, że przyjmiesz następującą strategię: strzelaj z odpowiedniej odległości, a w momencie zbliżania się użyj hamulców, aby mieć jak najwięcej czasu na atak.

Etap 3
Nareszcie coś zaczyna się dziać! Atak na AT-TA (to duże, chodzące). Najpierw oczyszczasz najbliższą okolicę z AT-STów, aby nie przeszkadzały ci w pracy. AT-TA możesz łatwo zniszczyć swoimi działkami impulsowymi (blaster), celując w główkę lub w kark - jednak wtedy nie zdobędziesz żadnych dodatkowych punktów. Jeśli chcesz je otrzymać, skorzystaj ze swoich harpunów. Kiedy je rzucasz, musisz latać gdzieś w okolicach połowy odnóży potworów, cały czas je śledząc po prostym torze. "Zakreśl" koło wokół ich łap, żeby złapać bandytę na lasso. Teraz zrób jakieś 3 okrążenia i już misie leżą sobie na glebie. Otaczając je, trzymaj cały czas odpowiedni pułap, aby harpuny się nie odczepiły. Uważaj też, aby nie latać zbyt blisko (o wypadek nietrudno) ani za daleko (wtedy możesz znaleźć się w zasięgu ich "głowowej" broni). Jeśli masz ochotę na odrobinę lotniczego szaleństwa, możesz spróbować pomanewrować między odnóżami AT-TA!!!

Etap 4
Prawie to samo, co poprzednio, z tym że tutaj najpierw musisz zniszczyć dwa roboty kroczące. Na tym etapie gra jest podobna do Dooma i akcja rozgrywa się przez pewien czas z widoku "subiektywnego" w korytarzach Echo Bazy. Do zdobycia masz tu 10 punktów Challengu. Podczas pierwszej wizyty musisz przelecieć jak bomba, aby zaznajomić się z okolicą i z wrogami, następnie wrócić i zdobyć punkty.

ESCAPE FROM ECHO BASE

Etap 1
Przybliż się, aby znaleźć drzwi do drugiego hangaru; w tym etapie przemieszczaj się powolutku i ostrożnie, i zawsze, zanim posuniesz się dalej, bacznie obserwuj i strzelaj do wszystkiego, co się rusza. Kiedy podejdziesz do hangaru, pokaże się Sokół Millenium, ale głowa do góry, nie musisz się bać - nie przestawaj strzelać z ukrycia, ładuj w skrzynie, aby wysadzić Power-Ups. Idź w przeciwnym kierunku do tego, z którego wbiegł Sokół, a po prawej stronie znajdziesz tunel. Strzelaj w skrzynie i we wrogów, potem uruchom drzwi i otwórz je (klawiszem R, oczywiście jeśli wcześniej nie zmieniłeś konfiguracji: możesz to sprawdzić w każdej chwili, przerywając na moment grę i zaglądając do opcji). Kiedy wejdziesz do pomieszczenia, dokładnie za rogiem będzie na ciebie czyhał wróg (zajmij się nim przed wyruszeniem po Power-Ups). Idź do korytarza, z którego strzelał ostatni bandyta i otwórz drzwi na prawo, wtedy otrzymasz dodatkowe punkty challengu #1. Dalej, wędruj między zamkniętymi drzwiami, aż dojdziesz do nowego tunelu lodowego. Schodząc w nim kilka kroków, spotkasz pierwszego Wombat, zablokowanego między skrzyniami. Około dwunastu ciosów i jest twój; musisz to zrobić, aby położyć rękę na Power-Ups i zdobyć challenge #2. W tunelu cały czas schodź na dół i idź na prawo, a znajdziesz innych wrogów, skrzynie i drogę na zewnątrz. Kiedy już się tam znajdziesz, strzelaj do wszystkich nieprzyjaciół w zasięgu wzroku, a potem popatrz na prawo - oto przed tobą challenge #3. Aby go zdobyć, musisz skoczyć, ale nie jest to zbyt skomplikowane i jeśli tylko poruszasz się w odpowiednim kierunku, Dash powinien go lada chwila chwycić. Przejdź przez most i idź na lewo, do ciemnego tunelu. Naprzód!, strzelaj do wrogów przy wyjściu, następnie idź koło prawej ściany, aby otrzymać challenge #4. Podążaj lewą stroną do końca, drogą nad urwiskiem, likwidując spotkanych bandziorów. Potem wejdź do następnego tunelu, znajdziesz tam windę, która zabierze cię do następnego etapu.

Etap 2
Wysiądź z windy i ruszaj do wyjścia - tunelem na dół. Idź cały czas przed siebie do stopni schodów. Na lewo będą okrągłe sale, a na prawo schody (centrum sali to w rzeczywistości mechanizm). Wejdź do pokoju na prawo i przeszukaj go, a znajdziesz challenge #5 i zapasy zdrowia. Wróć do stopni, tam gdzie jest skrzyżowanie prowadzące na lewo i prawo. Na wprost znajduje się mała sala, do której możesz skoczyć po challenge # 6. Wyląduj gładko na rusztowaniu, odzyskaj równowagę i dalej, na prawo lub lewo (obydwa kierunki prowadzą do tego samego miejsca). Kiedy dojdziesz do zamkniętych drzwi, nie otwieraj ich, tylko wejdź na mostek, który znajduje się za tobą. Mniej więcej w połowie drogi na rusztowaniu skocz na prawo. Ucierpisz troszkę podczas lądowania, ale to nic groźnego. Idź wokół mechanizmu, aby otrzymać challenge #7 i dodatkowe życie, następnie poszukaj otworu, przez który będziesz mógł zobaczyć inny mechanizm, wskocz na niego. Zrób rundę po maszynie, aby dostać challenge #8 i jeszcze jedno życie. Skacz z platformy na platformę wokół zębatego mechanizmu, żeby znowu znaleźć się na rusztowaniu. Wróć do drzwi, które prowadzą do sali kontrolnej, gdzie musisz uruchomić sześć wyłączników, co wprawi w ruch zębaty mechanizm. Kiedy już tam zrobisz porządek, możesz przejść przez cały mostek i wejść do następnej strefy. Staniesz na zamarzniętej ziemi, która pęknie i rozpadnie się na dwie części. Szybko wybierz jedną z nich i znajdź stabilny kawałek, gdzie będziesz mógł się schronić podczas "kataklizmu". Punkt challengu #9 wyjdzie ze ściany po lewej stronie, zaraz przy początku pęknięcia (dodatkowe życie - ze ściany po prawej stronie). Chwyć punkt i ostrożnie przejdź przez popękaną strefę, do następnego tunelu, strzelając do wrogów od razu, kiedy tylko się pokażą. Przyciśnij następny wyłącznik, aby uruchomić windę i udaj się na przejażdżkę. Podążaj dalej tunelem do dużej sali, w której znajduje się dwunożny AT-ST! Jeśli chcesz go pokonać najprostszym sposobem, to maszeruj blisko niego, najlepiej pod jego głową, bądź tuż za nim - aby nie wziął cię na cel. Wybierz "kamerę" FPP, następnie przytrzymaj wciśnięty klawisz Z (spust) i spójrz w górę, w kierunku głowy dwunożnego robota. Zatrzymaj grę, naciskając klawisz start i w opcjach wybierz View Lock - zachowa to widok skierowany do góry. Aby walka była jeszcze łatwiejsza, wybierz rakiety z głowicą samoszukającą i zacznij strzelać do AT-ST (jednak musisz tu trochę celować, bo system samoszukający nie działa na bossów). AT-ST wytrzyma wiele uderzeń, ale w końcu złamie się i spadnie na ziemię. Nie strzelaj do skrzyń znajdujących się we wnękach AT-ST - najpierw wykorzystaj je do wspinaczki na rusztowania po każdej stronie sali, gdzie znajdziesz najlepsze Power-Ups. Kiedy pokonasz AT-ST, przejdź przez drzwi wyjściowe (najwęższe z dwóch) i idź tunelem do stosu skrzyń. Zlikwiduj je, żeby znaleźć salę z Wombat'em, który strzeże punktu challengu #10. Walcz z Wombatem albo omiń go i skocz po punkt challengu. Opuść salę i idź na prawo, aby odnaleźć Outrider. Zlikwiduj wrogów z okolic i wejdź na statek, następnie skieruj się do kokpitu i uruchom go.

ASTEROID FIELD

Na tym poziomie jest sześć punktów challengu, które zbierzesz pod koniec lotu z czerwonych asteroidów. Znajdujesz się w wieżyczce dowódcy Outridera, a twój droid kieruje statkiem. Najlepszy tutaj jest widok zewnętrzny, ponieważ wewnętrzny zakrywa zbyt mocno ważną część pola widzenia. Aby znaleźć tu jakiekolwiek elementy prawdziwej strategii, będziesz musiał wysilić swą wyobraźnię, ponieważ poziom ten to przede wszystkim łupanina do wszystkiego co się rusza. Ładuj swoje rakiety za każdym razem kiedy się wyczerpią, co zajmuje około 15 sekund. Nie musisz oszczędzać (chociaż twoje rezerwy są ograniczone), ale lepiej będzie, abyś zawsze maksymalnie wykorzystywał siłę uderzeniową swoich pocisków, dokładnie celując w kierunku grup statków. Po ataku eskadry Tie-Fighterów będziesz bombardowany przez Tie-Bombery. Klucz do przetrwania to pozostanie żywym (cóż za odkrycie!) - miej to cały czas na uwadze i próbuj niszczyć KAŻDĄ bombę lecącą na ciebie, aby zbyt nie ucierpieć. Dzięki twojemu wiernemu pilotowi



normalne asteroidy nie zniszczą twojego statku. Skoncentruj się więc na wrogach. Czerwone asteroidy mają jednak sześć punktów challengu, rozbij je więc wszystkie. Na każdą potrzebujesz mniej więcej 13 strzałów. Powinieneś tego dokonać, zanim one znikną z twojego pola widzenia. Strzelaj cały czas do Tie-Fighterów, bo pojawiają się w takich ilościach, że możesz sobie nie poradzić.

ORD MANTELL JUNKYARD

Na tym poziomie znajdziesz się w kolejce powietrznej, która przechodzi przez wysypisko złomu i pojazdów po wypadkach. Podczas pierwszej części podróży musisz skakać albo się zginać, aby unikać przeszkód znajdujących się na twojej drodze, łapiąc w tym samym czasie trzy punkty challengu. Wydaje się, że siła grawitacji jest tutaj mniejsza niż na Ziemi, co sprawia, że skoki Dasha są długie i wolne. Kiedy jesteś w zawieszeniu, uważaj żeby kolejka była dokładnie pod tobą, lepiej jest unikać skoków, kiedy kolejka jest na zakręcie (oglądaj drogę zawsze wcześniej). Jeśli skacząc masz trudności aby uniknąć małych belek, to spróbuj zrobić jeden lub dwa kroki do przodu w czasie skoku, aby przedłużyć lot. Jeśli nie udało ci się zebrać wszystkich punktów challengu w tym etapie, a wolałbyś jednak to zrobić (tak

jak powinno być), poświęć jedno życie i zacznij na nowo tuż przed etapem, w którym nie powiodło ci się to. Aby ułatwić ci zadanie, podam ci parę wskazówek, jak zdobyć punkty. Na początku trasy znajdziesz punkt #1; bądź gotowy do skoku, od razu, gdy tylko ten poziom się zacznie. Następnie mamy punkt challengu #2 - możesz go zdobyć, jeśli się przesuniesz ze środka o jeden krok na lewo i skoczysz nad nową belką i potem jeszcze dwa razy. Stań całkowicie na prawo i skocz po punkt challengu #3. Skacz nad następnymi trzema belkami i potem idź na lewo i pochyl się (przyciśnij żółty klawisz C u dołu, aby kucnąć, jeśli nie zmieniłeś parametrów z góry ustalonych), aby zdobyć dodatkowe życie, ale i tak przejście pod tą belką cię nie ominie. Prześlizgnij się pod inną belką i przeskocz nad dwoma następnymi, i jeszcze raz pokonaj dwie inne. Skocz nad jeszcze jedną, następnie pochyl się, aby ominąć ostatnią i dojść do drugiej strefy (przejdziesz przez tunel). Pod koniec tej trasy z przeszkodami i tunelu, na swojej drodze zobaczysz nową kolejkę powietrzną - podbiegnij i skocz do góry. Strzelaj do myśliwców latających w okolicach i cały czas likwiduj nowych wrogów. Przez długi moment nie musisz skakać ani się pochylać. Ale po tej spokojnej podróży pochyl się, żeby uniknąć belki. I potem skocz do następnej kolejki powietrznej, która pojawi się po prawej stronie, abyś mógł zabrać dodatkowe życie. Poczekaj na niej aż nowa kolejka będzie przejeżdżać pod bardzo niską barykadą i w tym momencie wskocz na kolejkę powietrzną, która jest przed tobą, i kiedy tylko możesz, zacznij i strzelać, żeby rozłożyć wrogów znajdujących się dalej na trasie. Biegnij aż do początku kolejki i weź jeden kompletny zapas zdrowia i ciesz się ze spokojnej podróży, do momentu, kiedy na lewo zobaczysz nową kolejkę poduszkową z przykrytym wagonem. Zlikwiduj robota wewnątrz i skocz do środka wagonu, aby uzyskać punkt challengu #4, następnie skacząc, wróć na ostatnią kolejkę (na tory z prawej strony). Strzelaj do myśliwców latających wokół ciebie. Z prawej strony zobaczysz konstrukcje zawieszone nad torami - zbliżając się do nich, strzelaj, aby trafić wroga, nim on trafi ciebie. W następnej kolejce, która pojawi się na torach po lewej stronie znajdziesz dodatkowe życie strzeżone przez robota. Zabierz je szybko i wróć do swojej kolejki. Zbliżając się do ogromnego budynku przesuń się do środka kolejki i skacz, żeby złapać punkt challengu #5 (uwaga, trudno jest go dostrzec, gdyż jest on srebrzysty - na szarym tle). Pochyl się i pozostań w tej pozycji, żeby uniknąć strzałów wrogów, których widzisz przed sobą, nie zapominaj o strzelaniu do barier z każdej strony torów, aby zniszczyć czerwone belki, które blokują drogę. Podczas tej trasy dostań się na początek kolejki. W momencie gdy wyjedziesz z dużego budynku zobaczysz na torach długą kolejkę z kilkoma przykrytymi wagonami. Skocz na nią. Są tam 3 punkty challengu, ale twój czas jest ograniczony, bo musisz skoczyć do następnej kolejki, więc dalej do dzieła! Z przodu wagonu, do którego wejdziesz, znajdziesz punkt challengu #6. Skocz do następnego wagonu, nad którym zobaczysz wiszący punkt challengu #7. Wejdź do środka i wespnij się szybko na dach, potem idź ostrożnie do tyłu wagonu, aby zdobyć ten punkt. Skocz do wagonu, który znajduje się zaraz przed twoim i zejdź schodami, następnie skocz do pierwszego, przykrytego wagonu, gdzie masz ostatni punkt. Tam zobaczysz mur, za którym chowa się przeciwnik, strzelaj do niego i skocz po punkt challengu #8. Idź na początek swojego pociągu i skocz na następną kolejkę poduszkową, która teraz powinna być blisko ciebie. Używaj cały czas laseru, biegnąc do pierwszego wagonu kolejki i skacząc za każdym razem, gdy pociąg będzie jechał prosto. W płaskim wagonie towarowym na początku kolejki jest dodatkowe życie. Strzelaj cały czas do wrogów, czekając na następną kolejkę i skocz na nią. Szybko poruszaj się i skocz do następnego wagonu, potem idź drogą po prawej, aby znaleźć punkt challengu #9. Zobaczysz informację, że masz skoczyć do następnej kolejki, tej znajdującej się po lewej stronie. Zrób obchód wagonu, na którym jesteś i skocz do innej kolejki, w której znajduje się strażnik. I już! Teraz tylko czekaj na koniec trasy - po wejściu do ogromnego budynku, gdzie będziesz walczył przeciwko IG 88

IG-88

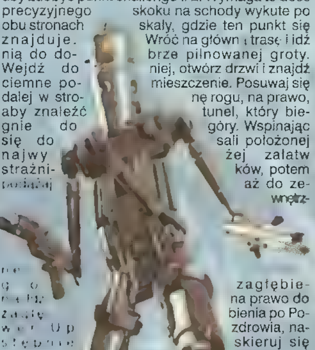
Musisz pokonać IG-88 (robota), zdobywając 3 punkty challengu. IG-88 jest wyjątkowo agresywny i ma do swojej dyspozycji bardzo silną broń. Jeżeli masz system stereo dobrej jakości lub jeśli grasz ze słuchawkami, wtedy uciekając możesz określić, jak daleko znajduje się IG-88 i w którą stronę kroczy, dzięki hałasowi, który robi. W sali na środku znajduje się pociąg, dwa duże, czarne pojemniki po prawej stronie i stos odpadów po lewej. Na tym stosie właśnie znajdziesz punkt challengu #1. Idź od pociągu przez lewe przejście i wejdź na stos. Uważaj, aby nie spaść z wąskiej drogi. Kilka Power-Ups zdrowia znajduje się w pobliżu, w kącie sali. Punkty challengu #2 i 3 są w czarnych pojemnikach. Od tej strony sali wejdź na pomost, który biegnie wokół pojemników. Ześlizgnij się do ich środka na lewo i poszukaj punktu challengu. Tuż obok niego masz „NIETYKALNOŚĆ", która będzie niezbędna w pojedynku z bossem, który czeka na zewnątrz. Wyjdź stamtąd szybko przez drzwi (które wyglądają raczej jak czerwone tarcze) i zaatakuj bossa, zanim twoja nietykalność zniknie. Możesz pokonać moc IG-88, jeżeli ruszasz się i strzelasz wystarczająco szybko, ale zanim go zabijesz, najpierw weź punkt challengu z drugiego pojemnika (możesz zdobyć go nawet wcześniej i dopiero potem spaść do pojemnika na lewo). Zanim użyjesz przeciwko IG-88 lasera, skorzystaj ze swojej najmocniejszej broni. Jeżeli nie pokonasz go za pierwszym razem, będziesz zmuszony bawić się z nim w chowanego. Najlepsze miejsce znajduje się w pobliżu czarnego pojemnika - biegaj wokół niego, unikając strzałów IG-88, i jak tylko go zobaczysz, strzelaj. Im jest słabszy, tym wolniej będzie uciekał i tym mniej będzie cię atakował, co oczywiście przedłuży z drugiej strony walkę.

GALL SPACEPORT

Ten poziom jest olbrzymi i długi, zamknij się więc na dziesięć spustów, wyłącz telefon, wyciągnij wiktuały. Musisz znaleźć w sumie 15 punktów challengu. Nie zapominaj o patrzeniu w górę przy wsiadaniu do windy, aby pozbyć się strażników .

Etap 1

Jeśli będziesz obserwować uważnie, kiedy kamera zwęży widok na twój statek, możesz zauważyć punkt challengu #1. Wyjdź ze statku i wejdź na skałę za nim. Następnie skocz na tył swojego statku, aby zdobyć punkt challengu #1. Od samego początku wydaje się, że są dwa możliwe kierunki, ale droga po prawej szybko okaże się ślepa - jednak jest wspaniałą kryjówką, z której możesz likwidować wrogów na odległość. Idź do przodu skacząc nad przełęczą, oczywiście jeśli to konieczne. Przejdź przez most. Idź drogą wzdłuż klifu (u góry są drzwi, ale nie możesz do nich dojść) i skacz w górę nad szczelinami, aż znajdziesz drogę na lewo, do której możesz się dostać za pomocą jednego skoku. Wejdź i znajdź kilka Power-Ups zdrowia, potem wyjdź i idź do przodu, do następnego otworu, strzeżonego przez Wampa, który jednak nie wyjdzie z zagłębienia - musisz do niego strzelać z góry, aż się podda. Następnie przejdź przez tunel. Idź na lewo do wyjścia i podążaj drogą, która biegnie na prawo, aby zdobyć punkt challengu #2. Wymaga to dość precyzyjnego skoku na schody wykute po obu stronach skały, gdzie ten punkt się znajduje. Wróć na główn trasę i idź nią do do- brze pilnowanej groty. Wejdź do niej, otwórz drzwi i znajdź ciemne po- mieszczenie. Posuwaj się dalej w stro- nę rogu, na prawo, aby znaleźć tunel, który biegnie do góry. Wspinając się do sali położonej najwy żej załatw strażni- ków, potem podążaj aż do ze- wnątrz- zagłębie- na prawo do bienia po Po- zdrowia, na- skieruj się



na lewo i spadnij na teren położony niżej, aby otrzymać trzy dodatkowe Power-Ups zdrowia i jeden wyłącznik. Uruchom go, aby ponownie wejść na zagłębienie. Skieruj się do kąta i aby przejść, posłuż się platformą lewitacyjną. Uruchom wyłącznik i otwórz drzwi, następnie szybko, ale ostrożnie znów przejdź platformę i biegnij do wielkich drzwi na lewo i zanim się zamkną, znajdź windę i wejdź do środka, następnie przeszukaj okolicę, aby znaleźć Power-Ups zdrowia. Z tego piętra powinieneś zobaczyć punkt challengu. Znajdź najbliższą windę, która prowadzi na wyższe piętro, idź po platformie i skocz po punkt challengu #3, ale uważaj aby wylądować na platformie dokładnie poniżej tego punktu. Możesz na chwilę zostawić punkt challengu i wrócić po niego, gdy będziesz już miał swojego Jet-Packa, ale to zajmie ci dwa razy więcej czasu - na dole jest dodatkowe życie, które możesz zdobyć przy pomocy Jet-Packa. Wespnij się do góry i jedź windą aż na dach. Wychodząc na zewnątrz otrzymasz wiadomość dotyczącą komputera. Idź do wieży, wejdź do windy i wjedź do góry, następnie zbliżając się do szczytu strzelaj i zabijaj strażników, chwyć Power-Up zdrowia, uruchom wyłącznik na ścianie, która prowadzi do Jet-Packa! Weź go, odwróć się przodem do wieży i leć wzdłuż niej, na dach po punkt challengu #4. Nadszedł moment, abyś użył swojego Jet-Packa. Twoje paliwo jest ograniczone, ale tankujesz do pełna za każdym razem, gdy lądujesz, nawet na kilka sekund. Odwróć się w stronę przełęczy i znajdź małe wzgórze (platforma) w oddali. Leć do niego, pokonaj widocznych wrogów, którzy pilnują innych wzgórz, obróć się na prawo i zobacz jeszcze jedno wzgórze i punkt challengu #5, na samej górze drogi, która tam prowadzi. Zabierz go, leć do następnego wzgórza i wyląduj. Uważaj, aby nie marnować paliwa po drodze, bo inaczej nie dojedziesz do końca. Lataj od jednego wzgórza do drugiego i zbieraj Power-Ups, które unoszą się w powietrzu. Po pewnym momencie powinieneś zobaczyć drzwi w ścianie przełęczy - leć do niej i wejdź, aby zakończyć ten stage.

STAGE 2

Przejdź przez drzwi i przeleć szybem windy do następnego piętra. Pokonaj straż, spadnij z krawędzi przed tobą i użyj swojego Jet-Packa, aby wziąć punkt challengu #6 z dziury poniżej ściany (i dodatkowe zdrowie). Lecąc, wejdź ponownie do góry, uruchom wyłącznik na ścianie, aby poprzez drzwi w niej pojawiła się platforma. Wejdź na nią i uruchom ją, aby zrobić mały spacer. Przechodząc przez drzwi pilnuj ściany na lewo i miej na widoku zagłębienie u góry. Podleć do tego zagłębienia, aby znaleźć Punkt challengu #7. Lecąc, zejdź znowu do drzwi, gdzie znalazłeś ruchomą platformę, wejdź na nią i na nowo ją uruchom, tym razem udaj się na niej do drzwi na brzegu klifu. Kiedy się zatrzyma, leć na prawo, aby znaleźć inne zagłębienie przy klifie z punktem challengu #8. Leć prosto do drzwi, gdzie zatrzymała się ruchoma platforma, nie marnuj paliwa i przejdź przez nie. Wewnątrz znajdziesz nowego AT-ST. Wiesz co masz robić! Ulokuj się po prostu pod nim i celuj do góry, zablokuj twój celownik w opcjach i strzelaj. Kiedy już go pokonasz, możesz uruchomić wyłączniki, które znajdują się w wieżyce i które otwierają małe wnęki u góry ściany. W pierwszym schowku na prawo znajdziesz punkt challengu #9. Uruchom wyłącznik naprzeciwko miejsca, w którym właśnie pokonałeś AT-ST, następnie leć do otwartych drzwi i wejdź do nich. Możesz otworzyć inne drzwi dzięki wyłącznikom, ale wszystkie one prowadzą donikąd i jest w nich mało Power-Ups (kompletne zdrowie znajduje się w pierwszej dziurze). W drugiej dziurze idź tunelem do sali, gdzie znajduje się wielkie pionowe śmigło. Biegnij ostrożnie obok niego i znajdź salę z wieloma poziomymi śmigłami. Punkt challengu #10 znajduje się w studni pomiędzy dwoma z ostrzy. Jeśli spadłeś w odpowiednim momencie i prosto, możesz przejść między tymi niebezpiecznymi przeszkodami, ale musisz umieć dobrze prowadzić swojego Jet-Packa, aby chwycić punkt challengu. Idź tą drogą aż dojdziesz przed swoisty kamieniołom, gdzie na lewo zobaczysz punkt challengu #11. Leć w kierunku wyjścia, które znajduje się u góry tego pomieszczenia, aby znaleźć drogę, która prowadzi na zewnątrz, tam czeka na ciebie ruchoma platforma. Skocz na nią i podczas kiedy będziesz spacerował po niej, bądź gotowy do skoku, aby

chwycić punkt challengu #12 (jeśli ci się nie uda, nie panikuj - platforma, może być użyta w przeciwnym kierunku, kiedy dojdzie do końca trasy). Skacz również podczas drogi i likwiduj wrogów, którzy latają w okolicach. Pojazd zaprowadzi cię do sali pełnej strażników, bądź więc gotowy do strzału. Leć na drugie piętro sali i uruchom wyłącznik, potem wyjdź przez drzwi z drugiej strony sali. Strzelaj, kiedy jesteś w windzie, aby załatwić straż u góry. W następnej sali zobaczysz duży wahadłowiec cesarski, punkt challengu #13 znajduje się na szczycie jego schowanych skrzydeł. Wejdź do wahadłowca, znajdź "seekers" i Power-Up zdrowia. Potem przeszukaj drugie piętro sali, aby znaleźć wyłącznik, a wreszcie przejdź przez drzwi i opuść salę. Przejdź przez korytarz likwidując wrogów, potem wejdź do windy, aby znaleźć się na szczycie (to długa podróż). Boba Fett będzie czekać na dachu, aby się z tobą rozprawić. Zanim go pokonasz, idź do otworu z boku dachu i wślizgnij się do szczeliny, potem użyj swojego Jet-Packa, aby dostać się bez problemu do zagłębienia u góry. Musisz wylądować na ciemniejszym i pochyłym zagłębieniu, nie na tym jasnego koloru. Idź w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, aby znaleźć Power-Ups i punkt challengu #14. Spadnij na jaśniejsze zagłębienie i cały czas idź tak jak poprzednio, aby znaleźć strefę głównej przełęczy, gdzie możesz spokojnie spaść. Użyj Jet-Packa, ale uważaj, aby dostać się na zagłębienie przed drzwi hangaru, gdzie możesz otrzymać dodatkowe życie i punkt challengu #15. Wróć na szczyt wieży drogą powietrzną i zmierz się z Boba Fett. Wzdłuż platform tego pomieszczenia znajdują się Power-Ups ze zdrowiem, ale mamy nadzieje, że nie będziesz ich potrzebował na samym początku, bowiem lepiej oszczędzić je na czas walki. Boba strzela tylko do obiektów, które stoją przez moment nieruchomo, więc im więcej będziesz strzelać do niego z góry, tym mniej ucierpisz. Lata z dołu do góry wokół areny. Celuj i strzelaj, ale nie zbliżaj się zbyt blisko - jeśli on zbliży się do ciebie, użyj swojego miotacza ognia. Nie żałuj swoich seekers, ale upewnij się, że celujesz prawidłowo, ponieważ twoje seekersy nie blokują się automatycznie na bossach. Kiedy pokonasz Boba Fett, pojawi się znowu w swoim statku - zostań za nim, aby uniknąć jego armaty laserowej i strzelaj bez ustanku w jego wrażliwy tył, aż padnie na ziemię.

MOS EISLEY AND BEGGAR'S CANYON

Ten poziom przejdziesz posługując się swego rodzaju latającym skuterem. Na początku polecenia wydają się niejasne, a pojazd trudny do opanowania, ale gdy już przywykniesz, nie będzie to stanowić żadnego problemu. Spróbuj tylko trochę popychać drążek, zamiast trzymać go w jednym kierunku - w ten sposób będziesz bardziej stabilny. Twoim celem jest uniemożliwienie członkom gangu dojście do Luke'a Skywalkera, na razie zapomnij o punktach challengu i zlikwiduj wszystkich wrogów. Kiedy już to zrobisz, możesz wrócić i zebrać wszystkie punkty. Uważaj, aby twój pojazd nie uderzył w ścianę, bo wtedy szybko się zniszczy.

STAGE 1

Od razu przejdź przez tunel, skręć na prawo, a potem w lewo, na pomoście znajdziesz dodatkowe życie, ale wykorzystaj moment, aby skoczyć po punkt challengu #1, który znajduje się na dachu, na prawo, potem skieruj się po dodatkowe życie i skocz z całej siły, aby zdobyć punkt challengu. Musisz przejść pomost na skos, z lewej strony na prawą. Ta operacja "zeżre" ci trochę nerwów. Idź cały czas prosto i szukaj wielkiego statku na ziemi, pochylonego jak wieża w Pizie. Obejdź go dookoła, aby znaleźć w jego cieniu punkt challengu #2. Dalej tą samą drogą dojdziesz prosto do punktu challengu #3, unoszącego się w powietrzu przy pomoście. Weź go, potem wróć na swoje poprzednie miejsce i wejdź drugi raz na pomost, aby na dachu, na prawo, zdobyć punkt challengu #4. Kilka kroków stamtąd, na prawo, znajdziesz duży czerwony budynek. Szukaj pod jego występami punktów challengu #5 i #6. Przejdź przez tunel i skręć na lewo, potem kieruj się cały czas prosto, do identycznego budynku jak ten, gdzie znalazłeś ostatnie punkty challengu. Innych tutaj nie ma, przejdź więc między dwoma łukami. Skręć na lewo, aby odkryć wielką zardzewiałą budowlę na środku drogi. Zbliżając się do niej skręć na lewo, aby uzyskać ukryty w alejce punkt challengu #7. Przejdź przez otwartą strefę, z której trochę wcześniej odleciał statek, wychodząc z niej skręć w lewo. Zobaczysz drugi z wielkich budynków - po jego prawej stronie masz punkt challengu #8. Skieruj się do strefy pustynnej i opuszczając miasto odwróć się, aby zobaczyć szczelinę na prawo z punktem challengu #9. Dwa następne (punkty #10 i #11) wznoszą się nad studniami Sarlacc na pustyni. Trudno jest je zdobyć bez wpadnięcia do wewnątrz - stań więc w pewnej odległości i kieruj się w ich kierunku, następnie z maksymalną prędkością celuj wysoko, aby przednią częścią skutera uderzyć w nie. Jeśli nie przyciśniesz gazu do deski, prawdopodobnie spadniesz do studni i stracisz życie. W przełęczy idź do przodu, znajdź punkt challengu #12 u góry drugiego mostu. Prowadź ostrożnie swój skuter wzdłuż pomostu i weź ostatni punkt. Będziesz musiał jeszcze tylko przejść przez pierścień z kamieni i dotrzesz do końca tego poziomu.

IMPERIAL FREIGHTERS SUPROSA

Etap 1

Jest to moment. aby powrócić do gry w ujęciu FPP. Tym razem spotkasz więcej wrogów, ale trasa nie jest bardzo długa. Nie spiesz się i likwiduj wrogów gdy tylko ich zauważysz, abyś nie został zaatakowany ze wszystkich stron. Otwórz pierwsze drzwi i załatw dwóch wrogów, potem wejdź do sali i idź na lewo do schodów, które prowadzą do punktu challengu #1. Następnie skręć na prawo, gdzie zobaczysz na środku pokoju mnóstwo czarnych kijów - idź między nimi do przodu, do następnej sali. Zabijając strażników, których zauważasz. Dojdziesz do sypialnych dzielnic statku. Przeszukaj szafki każdej kabiny, aby otrzymać Power-Ups i nietykalność. Kiedy już ją będziesz miał, pobiegnij szybko do końca korytarza, aby znaleźć salę z działkiem. Zniszcz je, zanim twoja nietykalność przestanie działać i bierz punkt challengu #2 umieszczony tuż za działem. Na drugim końcu sali znajduje się winda, wejdź do niej i jedź do góry, aby uruchomić wyłącznik w następnej sali, potem zejdź po pomoście, aby znaleźć korytarz pełen uzbrojonych robotów. Idź nim dalej, a ukończysz ten stage.

Etap 2

Zaczynasz w sali o kształcie V. Zniszcz działa, które się znajdują w każdym końcu tego pokoju, następnie uruchom wyłącznik w środku pokoju, aby otworzyć ścianę. Następna sala ma cztery okna z żółtymi i czarnymi paskami - kiedy do niej wejdziesz, paski się odsuną odsłaniając działa, które będą strzelać do ciebie. Możesz wbiegnąć do środka, aby je uaktywnić i uciec jak najszybciej, żeby w nie celować z daleka, albo po prostu przejść całą salę bardzo szybko i uruchomić dwa wyłączniki na drugim końcu. Naciśnij wyłącznik i otwórz następne drzwi, potem strzelaj do dwóch robotów. Możesz zobaczyć punkt challengu, ale na razie jest on nieosiągalny. Następna sala będzie miała obrotowe drzwi, które mogą być bardzo niebezpieczne, jeżeli się w nich zablokujesz. Punkt challengu #3 znajduje się przy drzwiach po lewej stronie, w drugim szeregu drzwi. Zauważysz go, jeżeli trochę poszukasz. Biegnij po niego i idź dalej dookoła, następnie najszybciej jak tylko możesz rzuć się w kąt, gdzie będziesz bezpieczny. Przejdź następną salę, aby znaleźć nowe drzwi obrotowe. Nie ma tutaj punktu challengu. Najważniejsze jest to, aby prze[illegible] bezpiecznie. Punkt challengu #4 znajduje się nad komputerem, za drugą grupą drzwi (jest to ten sam punkt, który zauważyłeś wcześniej, ale nie mogłeś się do niego dostać). Bierz Power-Up zdrowia i skocz do windy, aby zjechać piętro niżej. W tej sali znajdują się dwie duże obracające się platformy. Kiedy skoczysz na jedną z nich, musisz się pochylić albo skakać, aby uniknąć ramion, które wystają z góry. Skocz na pierwszą platformę, która się obraca i zostań nad nią, dopóki nie znajdziesz się z drugiej strony, wtedy skocz na drugą platformę, która cię zaprowadzi do punktu challengu #5. Popatrz na lewo, a zobaczysz punkt challengu #6. Możesz go spokojnie otrzymać, wykorzystując w tym celu obracające się platformy. Możesz też zaryzykować wielki skok. Idź dookoła platformy aż dojdziesz do zagłębienia, gdzie jest jeszcze jedna winda, które skieruje cię do następnej strefy. Tam jest pełno strażników. Zamorduj wszystkich, idąc do przodu, do końca tego poziomu.

Etap 3

Ten poziom zaczyna się w hangarze z wysokim sufitem. Musisz zlikwidować małe działo poruszające się po torach u góry oraz droidy w pokoju. Na razie nie strzelaj do dużych skrzyń w głównej części sali. Wyłączniki znajdują się z każdej strony sali - one kierują wielkimi niebieskimi drzwiami, przesuwanymi w dwóch końcach hangaru. Z jednej strony znajdują się 3 wyłączniki, z drugiej dwa. Idź na tę stronę, gdzie są te 2 i wypróbuj je. Szukaj pomostu w dolnych kątach sali tam znajdziesz użyteczne Power-Ups. Zejdź na dół i uruchom wyłączniki parami, aby otworzyć drzwi na wyższym piętrze, po prawej stronie, najbliżej ciebie. Użyj grubych skrzyń jako schodów do drugiego piętra (strzel do dwóch skrzyni z jednego stosu i do jednej z sąsiedniego stosu). Wysadź jedną skrzynię na pierwszym piętrze w ostatnim przedziale od prawej, aby znaleźć punkt challengu #7. Pokombinuj, aby odpowiednio ustawić 3 wyłączniki i dostać punkt challengu #8. Znajdziesz go w strefie ładunku na drugim piętrze, najbliżej trzech wyłączników po przeciwnej stronie pokoju, gdzie znalazłeś poprzedni punkt. Aby znaleźć następny punkt challengu, idź do grupy trzech wyłączników i uruchom je w taki sposób, aby pierwsza grupa pokazywała drugą i trzecią, grupa w środku - te na prawo i lewo, zaś grupa na prawo - te ze środka i prawej. Podejdź do podwójnych wyłączników i ułóż je w następujący sposób: grupa po lewej pokazuje wyłącznik na lewo, ta z prawej - wyłącznik na prawo. Teraz wejdź na drugie piętro, przejdź przez most i przez drzwi po środku, potem wejdź na pomost wewnątrz. Przejdź przez most na trzecim piętrze i otwórz drugie drzwi, aby wpaść w sidła pięciu strażników i otrzymać punkt challengu #9, który znajduje się w skrzyni przez nich pilnowanej. Wejdź przez trzecie drzwi, aby znaleźć bonus z całkowitym zdrowiem, pilnowany przez dwóch innych strażników. Skręć w kąt przy trzecich drzwiach i strzelaj wokół skrzyń, aby odkryć, że pomost prowadzi w dół. Zlikwiduj straż i wejdź do następnej sali, aby zmierzyć się z bossem (loader droid).

LOADER DROID

Ten boss jest jeszcze raczej łatwy tak długo jak obserwujesz jego system i pozostajesz za nim na odległość ramienia. Będzie się przemieszczał po pokoju i próbował cię chwycić swoimi długimi ramionami. I na tym, pokrótce, polega cały jego atak. Głowa i góra pleców są częściami najbardziej wrażliwymi. Naciśnij start, aby zatrzymać na chwilę grę i wyregulować w opcjach strafe mode, aby łatwiej obracać się wokół niego. Zostań za nim, kręć się w kółko i strzelaj mu w plecy. Cel możesz osiągnąć w kilka minut, używając tylko lasera bądź swoich seekers, aby skrócić walkę. Możesz jednak żałować, że nie skorzystałeś z nich później - nie marnuj ich więc na tym łatwym bossie. Jeśli ulokuje się w kącie, oddal się po prostu od niego i poczekaj, aż odejdzie od ściany i obejdź go bezpiecznie. Nie ma limitu czasu, nie warto więc przyspieszać wydarzeń. Kiedy zniszczysz LOADER DROID, otworzą się drzwi super komputera. Wejdź, aby zabrać ostatni punkt challengu #10, potem wjedź windą i uruchom wyłącznik, aby pokazał się Outrider.

SEWERS OF IMPERIAL CITY

Dash wejdzie do kanałów w poszukiwaniu przejścia, które prowadzi do pałacu księcia Xixora. Spodziewaj się eksploracji w widoku FPP, urozmaiconym nurkowaniem pod wodą. Ale nie panikuj - Dash może wytrzymać pod wodą dobrą chwilę. Zejdź szybko z pomostu w kształcie spirali i wejdź do kanału. W czasie drogi zatrzymuj się i likwiduj przeciwników na dole. Możesz również skakać z jednej strony na drugą, żeby zejść szybciej. W kanale używaj cały czas lasera, aby załatwić wrogów. Pod koniec pierwszego tunelu wejdź na drewniane koło, tak aby spadło na piętro niżej, potem powtórz tę czynność kilka razy, aż znajdziesz się na dnie. W następnym tunelu jest główne przejście, które pozwoli Dashowi poruszać się bez chodzenia w ściekach. Za rogiem znajduje się obracające się koło z ostrzem. Użycie widoku z góry może być przydatne, aby zsynchronizować twoje kroki i przejść bez problemu przez tę przeszkodę. Kiedy dojdziesz do drugiego koła, poszukaj tajnych drzwi w ścianie na lewo. Wewnątrz czai się strażnik oraz masz tam punkt

challengu #1 oraz Power-Up ze zdrowiem, przejdź przez drugie koło, dalej idź tunelem, aby dojść do wielkiej sali. Zlikwiduj wrogów przed drzwiami, następnie zanurz się w wodzie i idź na lewo, aby znaleźć punkt challengu #2 (szukaj pod platformą). Pod innymi platformami znajdziesz bomby impulsowe, w końcu skieruj się do wylotu kanału i wejdź do środka. Zejdź tunelem, aby znaleźć wysoką salę w kształcie walca. Zanurz się w wodzie i uruchom dwa wyłączniki, które zobaczysz, następnie wejdź przez drzwi, które ukażą się u góry ponad wodą - znajdziesz punkt challengu #3 i dodatkowe życie. Wyjdź i leć aż do szczytu walca, żeby odkryć Power-Up ze zdrowiem i poszukaj tunelu, który prowadzi do wyjścia. Idź do końca tunelu, następnie wespnij się do góry, aż do sufitu i znajdź tunel prowadzący do punktu challengu #4. Wyjdź z tunelu i wróć do sali z platformą, następnie zejdź kilka pięter na dół, aby znaleźć tunel, który prowadzi do innej sali pełnej platform. Walcz z wrogami, spadnij na dno studni i wejdź do małego tunelu, aby znaleźć punkt challengu #5. Leć do góry studni i wejdź do tunelu, aby dostać klucze bezpieczeństwa - konieczne, aby otworzyć główne drzwi do ścieków. Kiedy wracasz do tunelu, możesz iść na skróty i dojdziesz do głównej sali ze ściekami (krata po prawej stronie tunelu jest już teraz otwarta). Leć aż do głównych drzwi, uruchom wyłącznik, aby je otworzyć, przejdź przez nie i skocz do wody, aby pokonać potwora. Idź na lewo, a znajdziesz punkt challengu #6, potem idź do góry i zaczerpnij powietrza. Zejdź drogą po prawej i płyń pod wodą do okrągłej sali z obracającym się ramieniem po środku. Kiedy jesteś zanurzony, popatrz do góry na ramię i omiń je, kiedy wyjdziesz na powietrze. Pokonaj dwóch strażników przy sali i potem leć do studni, u góry, nad ramieniem, po punkt challengu #7. Przejdź przez drzwi, które były strzeżone i skieruj się do następnej sali, która jest taka sama jak ta okrągła, którą widziałeś na początku poziomu. Wejdź do wody, aby znaleźć punkt challengu #8, potem przeszukaj okolice, aby znaleźć kilka bonusów. Uruchom dwa wyłączniki na ścianie, żeby otworzyć drzwi, za którymi znajdziesz wyłącznik pola siły. Leć na sam szczyt walca i znajdź tunel, który prowadzi na zewnątrz. Powierzchnia walca kręci się wokół ciebie, a dziurka w powierzchni pokazuje małe działko po lewej stronie - wysadź je! Następnie, kiedy dziurka będzie się kręcić wokół niego, strzelaj do wyłącznika po prawej stronie, a dzięki temu otworzysz drzwi na końcu tunelu. Strzelaj do działka, następnie uruchom wyłącznik, aby zniszczyć pole siły. Przejdź przez otwór i uruchom następny wyłącznik, zaczynaj tę operację za każdym nowym polem siły, aż dojdziesz do sali, w której zamknięto wielu czerwonych strażników. Pokonaj ich, idź na drugą stronę sali i leć do tunelu, u góry. Uruchom wyłącznik i wróć do ostatniej sali. Leć do sufitu, żeby znaleźć inną salę ze strażnikami. Uruchom wyłącznik i bierz seekersy, następnie zejdź ponownie na dół do poprzedniej sali i wejdź do trójkątnego tunelu. Unikaj ostrza, jeśli chcesz dojść do drugiego końca tunelu i uruchom wyłącznik. Idź do okrągłej sali i kieruj się na prawo, potem przeleć kilka metrów szukając w dziurze ściany punktu challengu #9. Przejdź przez drzwi, gdzie spotkasz następnego bossa.

BIG DIANOGA

Ten boss jest straszny, ale nietrudny do pokonania. Skocz do wody uważając na czułki, zniszcz je dokładnie. Odwróć się do góry, musisz w coś trafić. Kiedy brakuje Ci powietrza, wróć na powierzchnię i potem zanurz się na nowo. Diagona może cię złapać, tylko kiedy jesteś blisko powierzchni, więc, zanim wrócisz do góry, spróbuj zniszczyć jak najwięcej czułków. Użyj na początek swojego laser, aby go osłabić, a następnie skorzystaj ze seekers, kiedy zwalnia albo kiedy potrzebujesz zaczerpnąć powietrza. Po pewnym momencie czułki znikną i oko stanie się łatwym celem. Załatw go i poleć do sufitu sali, aby ukończyć ten poziom.

XIZOR'S PALACE

Za kanałami, w ciemnym pałacu. To przedostatni poziom i ostatni, w którym użyjesz widoku FPP.

Etap 1
Przejdź pierwszą strefę, aby dojść do pierwszej wielopiętrowej sali. Skryj się za kolumną bądź podbiegnij do drugiej i znajdź bezpieczną strefę, skąd możesz zacząć strzelać do straży i droidów. Na drugim piętrze poszukaj i uruchom wyłącznik, który otwiera dwie pary drzwi w ciągu kilku sekund, potem od razu cofnij się pod ścianę i znajdź ukrytą salę zawierającą punkt challengu #1. Uruchom wyłącznik i pospiesz się do drzwi z drugiej strony sali, która jest otwarta na parterze. Idź drogą do drzwi, walcząc ze strażnikami. Otwórz je, wślizgnij się szybko za kolumnę - w tym pomieszczeniu jest dużo przeciwników. Kiedy opróżnisz już salę, wejdź do windy i strzel do straży, która czeka u góry. Wjedź do góry windą, naciśnij wyłącznik, aby spuścić ją na dół, cały czas używaj Jet-Packa, aby utrzymać się w powietrzu. Uruchom jeszcze jeden wyłącznik, a winda zjedzie o jedno piętro niżej, weź punkt challengu #2 oraz dodatkowe życie. Wyślij windę do góry, lecąc do ostatniego piętra i przejdź przez korytarz, aby znaleźć tablicę kontrolną. Naciśnij przycisk, żeby uruchomić pierwszy most. Poczekaj w rogu aż ściana się otworzy i bądź gotowy do użycia laseru. Idź w inny koniec, wjedź windą do góry, potem wróć do kąta i naciśnij wyłącznik od drugiego mostu. Wróć na stare miejsce w korytarzu i znajdź nowy most. Gdy będziesz przez niego przechodził, spadnij na prawą stronę i zejdź piętro niżej. Skieruj się do kąta na prawo i leć do dziury u góry w ścianie, aby znaleźć straż, zdrowie, działo impulsowe, maczugę i punkt challengu #3. Wróć na most, przez który musisz przejść do następnej sali, aby zakończyć etap.



Etap 2
Kiedy będziesz wjeżdżał windą, przygotuj się do walki z robotem i droidem. Złap Powers-Ups, uruchom wyłącznik, żeby otworzyć drzwi w windzie. Zanim przez nie przejdziesz, wleć do szybu windy, aby w dziurze ściany zabrać punkt challengu #4. Spadnij przed nowe drzwi i wejdź. Kiedy schodzisz krętym korytarzem, uwaga na działa na ścianie. Gdy dojdziesz do dużego koła mechanizmu, trochę dalej zlikwiduj straż i szybko przejdź koło pierwszej mechanizmu. Drugie koło obraca się wolniej. Poczekaj na odpowiedni moment, aby spaść do dziury po punkt challengu #5. Naciśnij na mur, który jest dokładnie za items, znajdź ukryte drzwi i wejdź do tunelu. Wychodzi on na zewnątrz i stamtąd możesz lecieć po punkt challengu #6, który być może zauważyłeś jak unosi się na zewnątrz okna. Wejdź do tunelu i wróć do wielkiego koła, potem lecąc wejdź na nie i wróć do głównego korytarza. Przejdź obok ostatniego koła i znajdź wąską, wysoką salę z mechanizmami. Zejdź drogą powietrzną do najniższego piętra po punkt challengu #7 i wiele Power-Ups. Lecąc, dostań się do platformy na szczycie sali i przejdź ją na pieszo, poleć wreszcie do wyjścia (drzwi mające romb). Następny pokój jest niesamowicie wąski i wysoki, ze studnią pośrodku. Pokonaj najpierw straż, potem połóż bombę na każdym z trzech zielonych krzyżyków. Leć na piętro na dole i szukaj w studni punktu challengu #8 i działa impulsowego. Z dna poleć na następną platformę i wzdłuż ściany szukaj ukrytych drzwi. Wewnątrz znajduje się punkt challengu #9. Wejdź na trzecie piętro i biegnij do wyjścia, aby znaleźć tunel, który prowadzi do sali z mnóstwem strażników i droidów. Pokonaj ich, leć na most i idź na lewo przy ścianie, aby odkryć sekretne drzwi oraz punkt challengu #10, całkowite uzdrowienie i seekers. Przejdź przez most, wejdź do windy i stań do walki z następnym bossem.

GLADIATOR

Jeśli marzysz o prawdziwym wyzwaniu, oto nadszedł ten moment! Po długiej walce będzie ci się wydawało, że pokonałeś bossa, ale on znów powstanie i będzie walczyć, i tak dwa razy. Zacznie jako wielki robot i w tym momencie jest najbardziej wrażliwy. Teraz możesz skoncentrować się na tym, w jaki sposób go omijać i cały czas strzelać - nie musisz się martwić celowaniem w głowę. Spróbuj pozostać za nim i utrzymać najmocniejszą broń przez dwa następne etapy walki. W momencie kiedy pozbawisz go energii, upadnie na ziemię, potem górna część jego ciała oddzieli się od reszty i będzie się unosić w powietrzu. Podczas drugiego etapu walki jego głowa będzie strzelać promieniami laserowymi i to jest odpowiedni moment, abyś skorzystał z najmocniejszej broni, aby go osłabić. Zacznij walkę z dysrupterem, potem spadnij do labiryntu, aby unikną jego fali i wyłącz tryby Strafe et View Lock w opcjach. W labiryncie znajduje się kilku strażników i Power-Ups. Spróbuj zostać w korytarzu i czekaj, aż na niebie, nad tobą, pojawi się boss. Bombarduj go z mocnej broni i szybko wślizgnij się do pobliskiego korytarza, aby uniknąć jego odwetu. Jeżeli wpadniesz w ślepą uliczkę, posłuż się Jet-Packiem i uciekaj, nim boss zacznie strzelać. Kiedy pokonasz górną część jego ciała, głowa oddali się i zacznie nowy atak w ostatniej fazie walki. W czasie całej tej batalii nie będziesz mógł naładować ponownie swojego Jet-Packa. Używaj go więc oszczędnie! Spróbuj znaleźć miejsce, gdzie możesz ukryć się za ścianą albo przynajmniej schowaj się do połowy, ponieważ jego głowa będzie strzelać do ciebie. Jeśli masz jeszcze mocną broń, rozsądnie jej użyj (przede wszystkim na dysrupterów). Próbuj wykorzystać ściany jako tarcze, bawiąc się w chowanego z bossem.

THE SKYHOOK BATTLE

Oto ostatni poziom gry, nie ma w nim punktów Challengu do zbierania. Jest on podobny do tego z astroidami Field, ale znajdziesz tu więcej agresywnych wrogów. Kiedy zauważysz grupę wojowników, wystrzel kilka rakiet w sam jej środek. Używaj cały czas laserów i upewnij się, że celujesz przede wszystkim do wojowników z bombami, ponieważ od nich właśnie możesz najbardziej ucierpieć - używaj mocnej broni, aby pokonać ich jak najszybciej. Będziesz potrzebował ogromnej ilości życia, kiedy spotkasz się z Skhyhook w końcowej rozgrywce (po każdej dwudziestce pokonanych wrogów dostaniesz dodatkowe życie - 4 lub 5 na drodze, która zaprowadzi cię do Skyhook). Masz pięć uzbrojonych rakiet naraz, w momencie kiedy je wszystkie zużyjesz, naładują się po 10-15 sekundach. Gdy chcesz zaatakować z całej mocy, pozbądź się rakiet, które wykorzystujesz, aby na nowo zebrać broń i załadować cały zapas pięciu rakiet. Kiedy pokonasz Skyhook, skocz do kokpitu i kontroluj Outridera. Wrogowie już cię nie zaatakują, skoncentruj się więc na zniszczeniu wieżyczek Skyhooka. Gdy przestaniesz strzelać do wieżyczek, one powoli będą odzyskiwać swoją energię - zatem w twoim interesie leży, abyś wysadził je jak najszybciej (zachowaj w zapasie pięć rakiet i kiedy się zbliżasz, wystrzel je wszystkie naraz). Podejdź do wieżyczki, najwolniej, jak tylko możesz i trzymaj rakiety, aż do momentu, kiedy będziesz mógł dokładnie strzelić. Po odpaleniu pięciu rakiet oddal się od wieżyczki, żeby nie znaleźć się w strefie wybuchu. Możesz strzelać do Star Destroyer, ale mu nie zaszkodzisz. Po zniszczeniu wieżyczki musisz zlikwidować centrum Skyhooka. Statek ma kształt krzyża - centrum jest w jego środku. Trzeba wlecieć do wewnątrz ramienia, strzelać do centrum, potem musisz szybko skręcić i wyjść przez inne ramię. W każdym ramieniu są kawałki muru, które musisz obejść od góry, od dołu i z boku, posługuj się więc hamulcami, aby zwalniać. To dość delikatna trasa z przeszkodami i z trudnymi manewrami do wykonania w środku, musisz więc dobrze opanować umiejętność latania. Upewnij się, że pozbyłeś się rakiet, które ci pozostały, aby załadować nowy zapas pięciu rakiet, i udaj się do centrum. Każdy udany atak powinien odebrać 25% energii centrum. Nawet gdy cię trafią raz, leć ostrożnie nad Skyhookiem, aby się nie rozbić. Obojętnie jaki będzie koniec, zobaczysz scenę końcową, choć jest ona o wiele ciekawsza, jeśli udało ci się przeżyć inwazję!

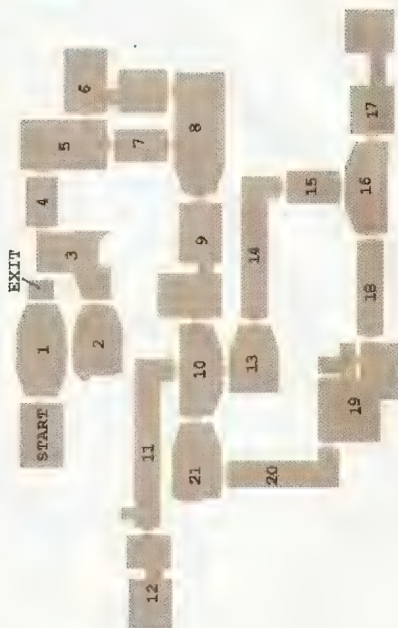
Lomig

Excalibur 2554 AD



Telstar

Oto rozwiązanie opowieści o legendarnym mieczu, który musi zostać wyrwany z mroków przyszłości przez dzielną Beth. Kolejna gra TPP, która urzekła nas swoim niesamowitym klimatem. Poniższa solucja dotyczy pierwotnej wersji Excalibura, wydanej na PSX-a, ale zadania czekające na gracza są takie same, sądzimy więc, że pomoże też i posiadaczom jej edycji "pecetowej".

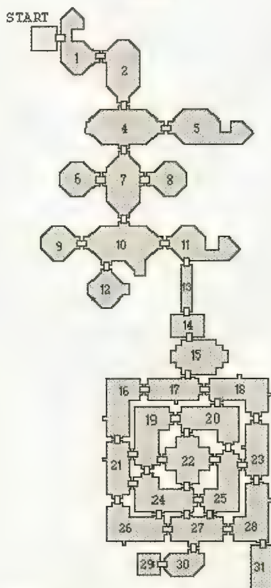


Poziom 1 'Ort Underworld'

Hasło = XXXXXX (nie wymagane)

Przejście

- Od miejsca START idź do pomieszczenia 3 i pogadaj z Tradorem.
- Idź do pokoju 5 i weź za stołu szklankę.
- Idź do pomieszczenia 6 i weź klucz, który znajduje się za skałami.
- Idź do pomieszczenia 8 i porozmawiaj z Ortem Conmanem.
- Przejdź do pomieszczenia 9, zabij strażnika Orta, następnie użyj klucza na drzwiach.
- Idź do pokoju 21, zabij Orta Scumbaga, i podnieś ludzkie mięso.
- Idź do pokoju 19 i pogadaj z Barmanem.
- Daj mu szklankę. Da ci grog.
- Idź do pokoju 11, rzuć mięsko koło szczurzej dziury.
- Podnieś Szczura Cecila, kiedy tylko ten wyjdzie z dziury.
- Wróć do pokoju 8 i daj butelkę grogu Ortowi Conmanowi, da ci klucz.
- Idź do pomieszczenia 16 i otwórz drzwi od wschodu.
- Porozmawiaj z włóczęgą i daj mu Szczura Cecila. W zamian dostaniesz od niego apteczkę.
- Przejdź do pokoju 3 i daj apteczkę Tradorowi. Dostaniesz od niego komór kę siły (POWER CELL).
- Idź do pomieszczenia 1 i daj komórkę siły robotowi.
Otworzy drzwi, przejdź przez nie, aby ukończyć ten poziom



Poziom 2 'Death Crypt'

Hasło = △□X○○△

Przejście

- Od startu idź do pokoju 5 i weź kłodę.
- Z pokoju 11 weź drugą kłodę.
- Idź do pokoju 10 i daj suche kłody Hag, która da ci w zamian eliksir zdrowia.
- Wróć do pomieszczenia 1i daj eliksir porażonemu człowiekowi, który da ci szczęśliwy czar.
- Idź do pomieszczenia 11. Użyj czaru, aby otworzyć drzwi.
- Starannie wymierz swoje kroki przez korytarz, aby ominąć kule ogniste.
- Idź do pokoju 22, zabij reapera i podnieś klucz od laboratorium.
- Idź do pomieszczenia 30, dostaniesz się tam za pomocą klucza od labo ratorium.
- Podnieś duży podbijak.
- Idź do pokoju 14 i daj podbijak przedsiębiorcy pogrzebowemu. Otworzy drzwi do pomieszczenia 28.
- Idź do otwartego przez "pogrzebowca" pokoju i uderz herb orła na na grobku. Weź klucz.
- Użyj klucza, aby otworzyć drzwi do pokoju 31. Wyłącz za pomocą dźwi gni zasilanie.
- Przejdź do pomieszczenia 30. Poczekaj, aż potwór wstanie i zabij go.
- Porozmawiaj z naukowcem. Wyjdź do pokoju 29, aby zakończyć po ziom.

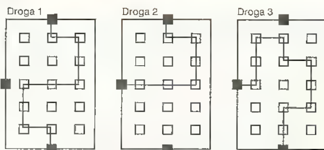
Poziom 3 'The Trappings'

Hasło =O□XOO△

Przejście

·Od startu idź do pokoju 1, zabij strażnika Orta, przejdź do pomieszczenia 2.
·Podnieś rozpuszczalną rudę żelaza, a następnie wejdź do pokoju 3.
·Pogadaj ze ślusarzem, naciśnij przełącznik. Wejdź do pokoju 4 i podnieś czosnek.
·Idź do pomieszczenia 9 i weź jajo feniksa.
·Przejdź do pokoju 12, naciśnij przycisk za pudłami i szybko wyjdź przez drzwi od wschodu.
·Idź prosto do pokoju 14 i weź kryształ.
·Wróć do pokoju 13, szybko naciśnij przełącznik, użyj teleporteru i idź przez zachodnie drzwi.
·W pokoju 15 podnieś formułę czaru, a następnie wyjdź używając teleporteru.
·Idź do pokoju 10, przyrządź czar kawałkowania i użyj go na uwięzionym księgowym.
·Idź za księgowym i z biurka weź pióra i papier.
·Idź do pokoju 11, daj misjonarzowi pióra i papier, a otrzymasz eliksir zdrowia.
·dź do pomieszczenia 4, daj elikir starej kobiecie, a otrzymasz klucz orta.
·Użyj tego klucza, aby otworzyć pokój 5, zabij strażnika i podnieś medalion.
·Wejdź do pokoju 12, postępuj według tej samej instrukcji co ostatnio, aby dostać się do pokoju 15.
·Naciśnij przełącznik i szybko skieruj się na wschód. Naciśnij tam przełącznik i wejdź na teleporter.
·Szybko przejdź przez zachodnie drzwi i naciśnij przycisk, który tam znajdziesz i idź przez teleporter.
·Naciśnij przełącznik i szybko użyj teleporteru, biegnij do południowych drzwi, którymi wejdziesz do pokoju 16.
·Naciśnij przełącznik za pudłami, szybko przebiegnij przez pokój 17, do pomieszczenia 18.
·Daj medalion staremu człowiekowi, który wyłączy pole siłowe, następnie weź butelkę "czegoś mocniejszego" z południowego pokoju.
·Użyj teleporteru do pokoju 12, idź do pokoju 3 i daj butelkę "czegoś mocniejszego" pijanemu ślusarzowi.
·Połącz formę klucza z rozpuszczalną rudą żelaza, aby wykonać żelazny klucz.
·Użyj klucza żelaznego na drzwiach, które znajdują się na północy a dalej na wschodzie od pokoju 12.
·Idź do pokoju 23, wejdź i podnieś formułę czaru.
·Wejdź do pokoju 21, zabij strażnika, weź klucz od więzienia, użyj go i wejdź do pomieszczenia 22, weź sakwę na wodę.
·Idź korytarzem na wschód od mostu, uderz sekretne drzwi (na prawo od normalnych) i przejdź przez nie.
·Otwórz tajemne drzwi do pokoju 24, wejdź i użyj sakwę na wodę na beczce z wodą.
·Idź do pokoju 22, użyj pełnej sakwy na wodę na więźniu. Da ci pierścień.
·Rozwal skrzynię naprzeciwko pokoju 19, daj kobiecie klucz, a otrzymasz klucz alfa.
·Idź do korytarza na zewnątrz pokoju 24, na wschód przez kable, podnieś siarkę, a następnie idź na południe.
·Naciśnij przycisk w następnym korytarzu, następnie wróć na drugą stronę pola siłowego i naciśnij kolejny przełącznik.
·Idź do pomieszczenia 25, przyrządź czar zauroczenia, użyj go na bandycie, a usunie się z drogi.
·Idź do pokoju 26 i weź dynamit.
·Rzuć dynamit blisko skrzyni ze skarbami w południowo-wschodnim narożniku pokoju 27.
·Ukryj się za skrzyniami, kiedy kapitan przyjdzie po swoje skarby, wbiegnij do jego pokoju i weź klucz omega.
·Wróć do pokoju 6 i użyj teleporteru, który zabierze cię do pokoju 2.
Użyj kluczy alfa i omega na zasłoniętych drzwiach i wyjdź, aby ukończyć ten level.





Poziom 4 'The Sewer'

Hasło = □X△△XO

Przejście

· Od startu wykombinuj sobie drogę do pomieszczenia 5, idąc przez pokój 8, 9 i 4.
· Otwórz tajemne drzwi do pokoju 10 i użyj teleporteru do pomieszczenia 11.
· Szybko otwórz sekretne drzwi (za pomocą miecza) do pokoju 12.
· Zabij wszystkich bandytów w pokojach od 12 do 15 i od 17 do 18. Dzięki temu otworzą się drzwi do pokoju 20.
· Idź do pokoju 24 i zabij człowieka-szczura. Porozmawiaj z kaleką, który da ci klucz.
· Idź do pokoju 16, użyj klucza, aby otworzyć drzwi, i weź jajo feniksa.
· Następnie zabij pająka w pokoju 27 i weź formułę czaru.
· Idź do pokoju 29 i użyj teleporteru, którym dostaniesz się do pokoju 30.
· Weź kartę dostępu z pokoju 32 i idź do pomieszczenia 40. Stąd weź ropuchę z lawy.
· Idź do pokoju 43, przyrządź czar ognia i użyj go na skrzyni.
· Ścieżki, do kórych odnosimy się poniżej, są narysowane na głównym ekranie w pokoju 9.

· Idź do pokoju 45:
· Kieruj się ścieżką 1: Teraz przekręć przełącznik.
· Kieruj się ścieżką 2: Wejdź do pokoju 46 i użyj karty dostępu, aby uruchomić teleportery.
· Kieruj się ścieżką 3: Aby wrócić do wejścia.
· Teraz idź do pokoju 47 i użyj teleporteru do pomieszczenia 48.
W końcu idź do pomieszczenia 9 i stań na teleporterze w środku, aby ukończyć poziom.



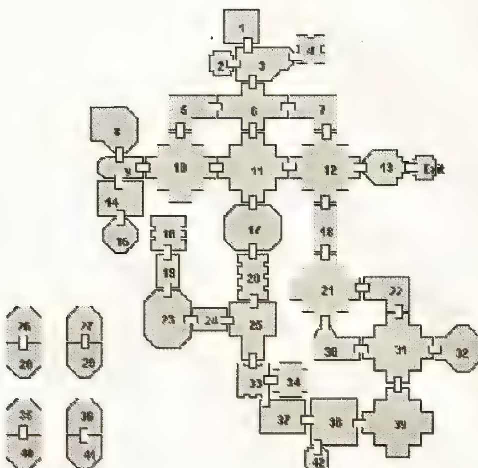
Poziom 5 'Eco Sector'

Hasło = ○×○△□×

Przejście

- Zaczynając w pokoju 16, podnieś pustą klatkę, a następnie idź do pokoju 25.
- Porozmawiaj z rannym Fabianem, dostaniesz kartę dostępu, którą użyj na drzwiach od północy.
- Idź do pokoju 17 i podnieś ser.
- Idź do pokoju 24, połącz pustą klatkę z serem, aby zrobić pułapkę na myszy. Połóż ją na podłodze, poczekaj na mysz, a następnie weź uwięzioną mysz.
- Przejdź do pomieszczenia 12 i weź zielony szyfr ze środkowej ściany.
- Otwórz tajemne drzwi na południu, wejdź do pokoju 18 i weź niebieski szyfr, jabłko i udko kurczaka.
- Otwórz ukryte drzwi na południu, wejdź do pokoju 21 i weź pióro.
- Idź do pokoju 32, porozmawiaj z dziećmi, a otrzymasz żółty szyfr.
- Idź do pokoju 6 i daj sekretarce uwięzioną mysz.
- Idź do pokoju 3, porozmawiaj z mechanikiem, a następnie udaj się do pomieszczenia 4 i weź czerwony szyfr.
- Przejdź do pokoju 1, weź siarkę, a następnie wróć do pomieszczenia 23.
- Wejdź na teleporter na SE do pokoju 36, idź do pokoju 41, wprowadź żółty szyfr (312), a następnie teleportuj się z powrotem do pokoju 23.
- Wejdź na teleporter na SW do pokoju 35, idź do pokoju 40, wprowadź zielony szyfr (231), a następnie teleportem wróć do pokoju 23.
- Wejdź na teleporter na NW do pokoju 28, idź do pokoju 26, wprowadź czerwony szyfr (321), i teleportem z powrotem do pokoju 23.
- Wejdź na teleporter na NE do pokoju 29, idź do pokoju 27, wprowadź szyfr niebieski (123), i znowu teleportem do pokoju 23.
- Podnieś formułę czaru i idź do pokoju 14.
- Przyrządź czar i użyj go na południowych drzwiach.
- Przejdź do pomieszczenia 15, weź drut i idź do pokoju 3.
- Daj drut mechanikowi, odsuń się i pozwól mu użyć go na jego konsoli, następnie naciśnij przełącznik na północnej ścianie, aby odłączyć zabezpieczające roboty.

Idź do pokoju 13, naciśnij przełącznik i przez wschodnie drzwi idź do wyjścia z poziomu.

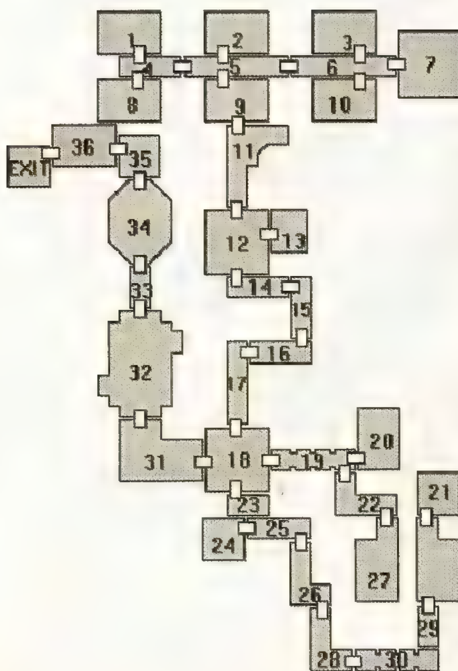


Poziom 6 'Fabian Water Hold'

Hasło = ×○△□○○

Przejście

- Zaczynając w pokoju 27 weź flarę.
- Idź do pokoju 19 i zbierz formułę czaru.
- Idź do pokoju 20. Weź ropuchę z ławy. Pobaw się z automatem, znajdź monetę w otworze do zwrotów.
- Idź do pomieszczenia 18. Weź jajo feniksa.
- Wróć do automatu w pokoju 27. Użyj monety na automacie, aby otrzymać komiks.
- Idź do pokoju 21. Weź kartę dostępu i formułę czaru.
- Wróć do pokoju 25. Przygotuj czar ognistej kuli i użyj go, aby zniszczyć skrzynkę. Weź drewniany patyk, który został po skrzynce.
- Idź do pomieszczenia 24. Zbij strażnika i weź zasilane na baterię radio.
- Wróć do pokoju 20. Daj komiks majstrowi, od którego dostaniesz puszkę oleju.
- Idź do pokoju 17. Użyj karty dostępu na odpowiednim urządzeniu.
- Przejdź do pokoju i weź chrząszcza.
- Idź do pokoju 13, weź klamkę i muchomora.
- Idź do pokoju 11 i użyj flary, aby przestraszyć goryla.
- Idź do pokoju 12. Przyrządź czar uzdrawiania i użyj go na dozorcy. Poczekaj, aż dozorca dojdzie do konsoli. Daj mu radio, pozwalając, aby otworzył drzwi od pokoju 11.
- Idź do pokoju 2. Użyj klamki na panelu kontrolnym.
- Idź do pokoju 9. Użyj na panelu kontrolnym puszkę oleju, a następnie drewniany patyk.
- Udaj się do pokoju 18. Pogadaj z facetem od wody, który da ci klucz.
- Idź do pomieszczenia 31. Zabij obydwu techników (drugi wyrzuca przepustkę bezpieczeństwa).
- Podnieś przepustkę. Użyj klucza, aby otworzyć szlaban.
- Idź do pokoju 32. Użyj czaru kuli ognistej na panelu kontrolnym.
- Idź do pomieszczenia 35. Użyj przepustki bezpieczeństwa na małym panelu.
- Idź do pokoju 36. Zabij wszystkich strażników. Pogadaj z Fliptopem.
- Przejdź przez zachodnie drzwi, aby ukończyć poziom.

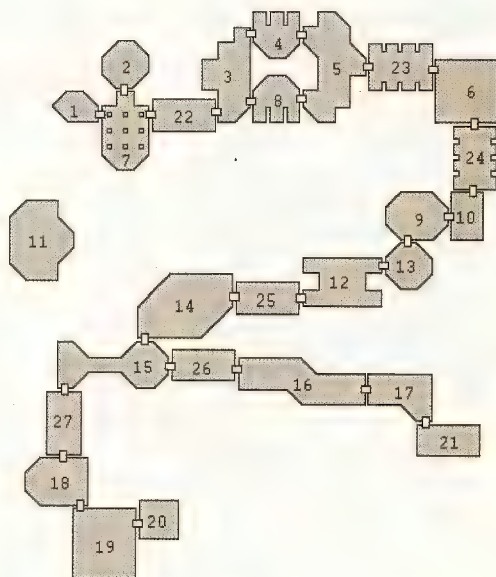


Poziom 7 'Fabian Central'

Hasło =□□○○✕△

Przejście

- Idź do pokoju 7, weź pierścieniowaty klucz, który otwiera drzwi do pomieszczenia 22.
- W pokoju 22 zbierz obydwie formuły czaru.
- Wejdź do pokoju 3 i weź ołówek i papier.
- Przejdź do pokoju 8. Naciśnij przycisk na ścianie, później szyb ko dobiegnij do pokoju 5 przez pokój 4. (Przyciski otwierają drzwi po przeciwnej stronie tylko na moment).
- Weź pióro z pokoju 5.
- Idź do pokoju 6 i weź zdechłego szczura.
- Idź do pokoju 24, weź trutkę na szczura.
- Teraz do pokoju 10. Naciśnij przycisk, który otworzy tajemne drzwi do pomieszczenia 9.
- Weź siarkę z pokoju 9. Przejdź do pomieszczenia 12, teraz po łącz pióro z siarką, aby stworzyć czar kluczy.
- Użyj swojego czaru, aby dostać się do pokoju 25.
- Połącz umarłego szczura (lub butelkę wody) z trutką na szczura, aby wyprodukować zatrute pożywienie (lub napój). Daj truciznę ogrowi.
- Przejdź do pokoju 14. Weź sztylet.
- Idź do pokoju 21. Daj sztylet złodziejowi, który da ci w zamian monetę.
- Podnieś muchomora.
- Wróć do pokoju 6. Użyj monety na automacie, aby wziąć picie.
- Idź do pokoju 17. Daj picie spragnionemu człowiekowi, a da ci szyfr.
- Weź porcje.
- Idź do pokoju 5 i naciśnij przycisk, aby otworzyć zachodnie drzwi.
- Przejdź do pokoju 7. Wprowadź szyfr (1682) chodząc po blo kach.
- Wejdź na teleporter do pokoju 11. Weź jednostkę do syntezy gło su.
- Wróć do pokoju 13. Porozmawiaj z Halem i daj mu bloczek i zno wu z nim pogadaj.
- Daj mu jednostkę syntezy głosu, za którą dostaniesz czaszkę.
- Idź do pokoju 15. Użyj czaru mgły. Teraz powinno udać ci się przejść przez ten ciasny korytarz bez zostania rozstrzelanym na kawałki. Idź do pokoju 19. Daj porcję strażnikowi. Niech odejdzie, przejdź te raz przez drzwi wyjściowe, i masz za sobą kolejny poziom.

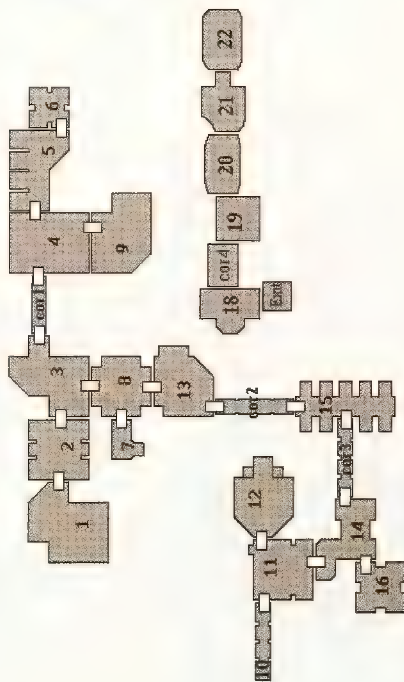


Poziom 8 'The Prison'

Hasło = ○✕□△△□

Przejście

- Zacznij w pokoju 10. Idź do 11 i porozmawiaj z mechanikiem.
- Idź do pokoju 13 i weź zegar.
- Idź do pokoju 9, porozmawiaj ze strażnikiem i zamień zegar na kartę dostępu.
- Idź do pokoju 1 i podnieś tłumacz.
- Przejdź do 8 pomieszczenia, taj tłumacza staremu człowiekowi i po rozmawiaj z nim.
- Idź do pokoju 7, weź jedzenie i przejdź do 15 pomieszczenia.
- Użyj karty dostępu na kabinie kontrolnej, aby wyłączyć lasery.
- Porozmawiaj z więźniem Orta używając kobiecego głosu, a otrzymasz formułę czaru.
- Idź do pokoju 14, weź kryształ i znajdź sekretne drzwi na południo wym zachodzie (jak powiedział ci stary człowiek).
- Wejdź do pokoju 16, podnieś czaszkę i jedzenie.
- Idź do pomieszczenia 5, ale nie zbliżaj się do wściekłego strażnika z bagnetem.
- Przyrządź i użyj czaru zbroi.
- Teraz walcz ze strażnikiem, zanim czar się wyczerpie.
- Idź do pokoju 6 i weź zapalniki.
- Przejdź do pomieszczenia 11 i daj zapalniki mechanikowi.
- Wejdź do pokoju 12 i użyj teleporteru, który weźmie cię do pokoju 18.
- Porozmawiaj z Oscarem i zbierz jedzenie, jeśli twoje zdrowie jest na niskim poziomie.
- Idź do pomieszczenia 19, naciśnij przycisk w takim porządku: czer wony, zielony, niebieski.
- Idź na wschód przez jaskinie do pomieszczenia 22, gdzie znajdziesz ciało Agenta 99.
- Weź plany i wróć do pomieszczenia 18.
- Daj plany Oscarowi, a otworzy drzwi na południu. Wyjdź na południe. Poziom ukończony.



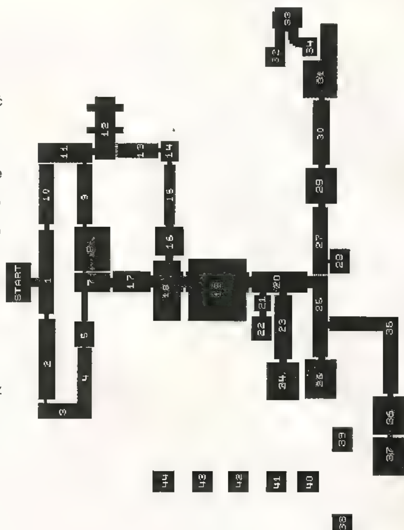
Poziom 9 'Elysian Labryinth'

Hasło = △X△O□△

Przejście

- Uruchom dźwignie 1,3 i 4, ponumerowane od lewej na prawo, aby usunąć wszystkie paski laserowe.
- Idź do pokoju 12, weź monetę i siarkę.
- Idź do pokoju 8. Użyj monetę na automacie, aby otrzymać "elektryczne błoto".
- Idź do pokoju 14. Użyj błoto na panelu kontrolnym, aby unieruchomić pole siłowe w pokoju 15.
- Idź do pokoju 16. Uruchom dźwignię, która zamyka drzwi, teraz idź do po mieszczenia 19 (przez pokój 17 i dalej 18).
- Przejdź do pomieszczenia 22. Uaktywnij dźwignię, która wyłączy pole siło we w pokoju 20.
- Idź do pokoju 36. Weź pilota.
- Idź do pomieszczenia 37. Uruchom dźwignię, aby włączyć teleporter.
- Teleport do pokoju 38. Włącz dźwignię 3.
- Teleport do pokoju 39. Włącz dźwignię 1.
- Teleport do pokoju 40. Włącz dźwignię 3.
- Teleport do pokoju 41. Włącz dźwignię 2.
- Teleport do pokoju 42. Włącz dźwignię 1, weź CD z podłogi.
- Teleport do pokoju 43. Włącz dźwignię 1.
- Teleport do pokoju 44. Włącz dźwignię 3.
- Teleport do pokoju 24. Włącz dźwignię, aby otworzyć drzwi i wziąć klucz z drzwiami.
- Idź do pomieszczenia 25. Włącz ukryte drzwi prowadzące do pokoju 27.
- Idź do pokoju 28. Weź jedzenie.
- Użyj klucza z drzwiami, aby otworzyć drzwi do pokoju 29.
- Idź do pokoju 31. Teleportuj się do pomieszczenia 32. Porozmawiaj z Se erem w pokoju 33, a dostaniesz formułę czaru.
- Przyrządź czar zauroczenia.
- Idź do pomieszczenia 32. Teleport do 24.
- Przejdź do pokoju 6. Użyj czaru zauroczenia, aby przestraszyć strażnika eunucha.
- Teraz uruchom dźwignię, aby dostać kamień księżycowy.
- Idź do pomieszczenia 33. Daj kamień księżycowy Seerowi. Idź do pokoju 34.
- Teleport do pokoju końcowego. Włóż CD do odtwarzacza. Użyj pilota, aby wybrać 5 ścieżkę ('Wagner - Ride of the Valkerie'.)

Użyj zakrytej ścianą dźwigni aby otworzyć drzwi wyjściowe i ukończyć po ziom.

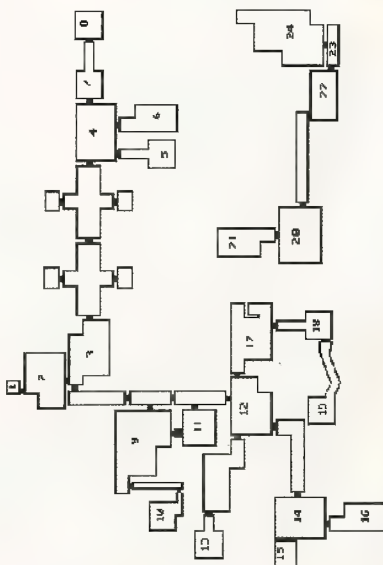


Poziom 10 'Subterrania'

Hasło = △OO□△X

Przejście

- Zaczynasz w pokoju 1, idź do 2 i weź kryształ.
- Idź do pokoju 3, weź formułę czaru i porozmawiaj z Edem.
- Idź do pokoju 9, pogadaj z barmanem, przeczytaj formułę czaru i przyrządź czar zbroi.
- Idź do pokoju 10, wykonaj czar i zabij gladiatora.
- Gdy padnie trupem, weź od niego klucz i jabłko.
- Idź do pokoju 9 i użyj klucz, aby wejść do pokoju 11.
- W 11 podnieś klucz od zabawki.
- Idź do pokoju 13 i porozmawiaj z głodnym lekarzem.
- Przejdź do pomieszczenia 14, weź chleb i znajdź ukryte drzwi do pomiesz czenia 15.
- W pokoju 15 użyj teleporteru do pokoju 20.
- Idź do pokoju 22 i weź butelkę hedoniki.
- Wejdź do pomieszczenia 13 (za pomocą teleportera z 20), złóż "hedonikę" z chlebem aby zrobić kanapkę.
- Daj kanapkę doktorowi, a on da ci baterię.
- Idź do pokoju 21 (przez "piętnastkę"), włóż baterię do maszyny leczniczej.
- Użyj dźwignię, aby otworzyć właz i wziąć pakiet medyczny.
- Idź do pokoju 24, daj pakiet choremu tacie, a otrzymasz od niego mapę.
- Wejdź do pomieszczenia 16, zabij wroga, daj mapę chłopcowi i weź zabawkę myszkę.
- Idź do pokoju 17, zabij strażnika i połącz klucz z myszką.
- Rzuć myszkę, aby poruszała się w stronę pola siłowego.
- Użyj dźwigni, aby otworzyć drzwi do pokoju 18, wejdź i porozmawiaj z Osca rem.
- Idź do pokoju 19 i teleportuj się z powrotem do pomieszczenia 3.
- W pokoju 3 pogadaj z Edem, a otrzymasz klucz od komórki. Zaczekaj aż odezwie się alarm i otwórz Drzwi, używając klucza od komórki.
- Wejdź do pokoju 5, użyj dźwigni. Idź do pokoju 6, pogadaj z chemikiem, a otrzymasz kartę dostępu.
- Idź do pomieszczenia 4, użyj kartę, aby dostać się do pokoju 7.
- Wejdź do pokoju 7, porozmawiaj ze zdrajcą i zabij go.
- Idź do pokoju 8 i kończysz poziom.

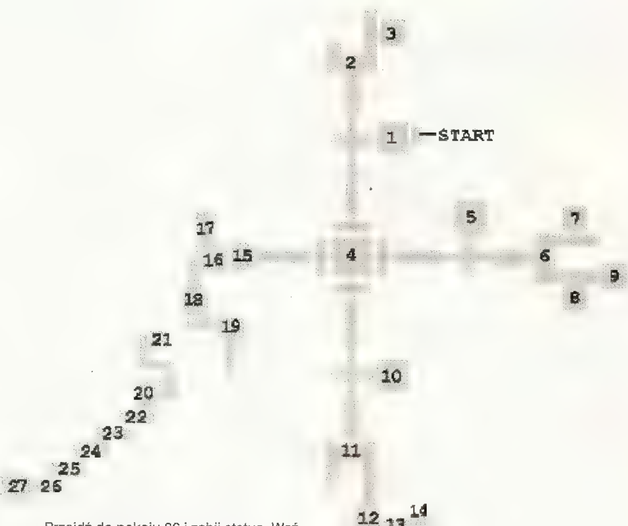


Poziom 11 'The Vault'

Hasło = X□□X△□

Przejście

- Wyjdź z pokoju, z którego zacząłeś, aby pomówić z umierającym mężczyzną.
- Idź do pomieszczenia 3 i porozmawiaj z Joe.
- Idź do pokoju 6 i weź klucz ze skrzynki pocztowej, z tego z gwiazdą.
- Przejdź do pokoju 8 i weź medalion, który leży obok łóżka.
- Otwórz pokój 5 za pomocą klucza, pogadaj z Tomem. Weź klucz ze stołu w rogu.
- Użyj klucza na drzwiach do południowego sektora, a później idź do pokoju 11.
- Weź ze skrzynki pocztowej wiadomość, która ma narysowany pseudo-okrąg.
- Idź do pokoju 13 i daj medalion śmieciarzowi.
- Niech sobie odejdzie, idź teraz do pokoju 14 i weź stamtąd klucz z półki.
- Wejdź do pokoju 4 i otwórz drzwi do zachodniego sektora.
- Idź do pomieszczenia 15 i pogadaj z Mad Mickiem.
- Idź do pokoju 16 i otwórz tajemne drzwi w jego górnym lewym rogu.
- Wejdź do pomieszczenia i zabij szkielet. Powinien zmienić kolory w następującym porządku: żółty, purpurowy, zielony i niebieski.
- Weź klucz z trumny.
- Użyj klucza, aby otworzyć drzwi prowadzące do pokoju 18. Wejdź do środka, naciśnij przyciski w kolejności: żółty, purpurowy, zielony, niebieski.
- Idź do pokoju 19, zabij Morgana, teraz użyj teleportera do pokoju 20.
- Otwórz ukryte drzwi do południowej części pokoju i wejdź przez nie.



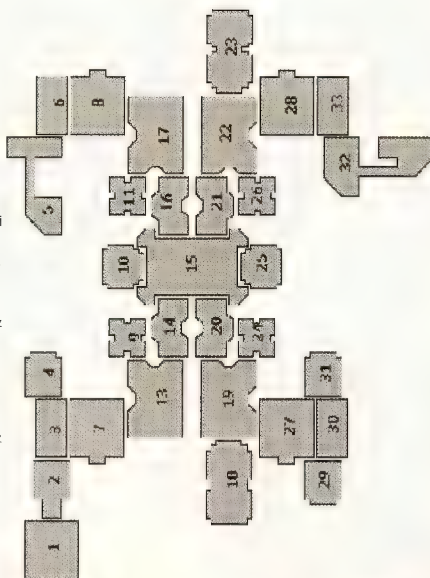
- Przejdź do pokoju 26 i zabij statuę. Weź amulet leżący w rogu pokoju.
- Idź do pokoju 21 (rozmawiając po drodze z Mad Mickiem), pogadaj z czarownikiem.
- Daj mu amulet, a on da ci za to klucz.
- Wróć do pokoju 26 i otwórz drzwi.
- Przejdź do pokoju 27, będzie tam Excalibur.
- Weź EXCALIBUR, kończysz poziom.

Poziom 12 'Delavar's Lair'

Hasło = O△XO□O

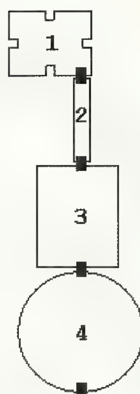
Przejście

- Zaczynasz w pokoju 25. Idź do 15 i weź jajo feniksa.
- Idź do pokoju 24, weź runę powietrza.
- Idź do pokoju 31, weź runę ognia.
- Idź do pokoju 29, weź dywanik azbestowy.
- Idź do pokoju 9, weź ropuchę z ławy.
- Idź do pokoju 26, weź runę ziemi.
- Idź do pokoju 23,weź klucz.
- Idź do pokoju 16. Otwórz drzwi i wejdź do pomieszczenia 17, biorąc formułę czaru.
- Idź do pokoju 11, weź klucz i idź do pomieszczenia 6.
- Użyj dywanika azbestowego, aby zablokować jedną z dziur od kul ognistych i weź mosiężnego koguta.
- Idź do pomieszczenia 5, weź runę wody.
- Idź do pokoju 8 i połóż runę powietrza i mosiężnego koguta na odpowiednie ołtarze.
- Pokonaj Boginkę Powietrza i weź z uchwytów kulę powietrza.
- Idź do pokoju 19, otwórz drzwi do pokoju 18 i wejdź do środka.
- Zbadaj fontanny, aby je wyłączyć, ale jedna z nich jest zablokowana i musisz użyć czaru kuli ognistej, aby ją przełączyć.
- Weź czar węża i idź do pokoju 27.
- Użyj runy wody i czaru węża na właściwych ołtarzach.
- Pokonaj Wodnego Węża i weź kulę wodną.
- Idź do pokoju 13, weź klucz i otwórz drzwi do pomieszczenia 7.
- Idź do pokoju 4, weź klucz.
- Przejdź do "dwójki", naciśnij dwie książki, aby odkryć tajemne drzwi.
- Idź do pokoju 1, uderz cztery statuy ognia, aby odwróciły się od książki i weź książkę.
- Idź do pomieszczenia 7, połóż runę ognia i książkę na właściwe ołtarze.
- Zwalcz Boga Ognia i weź kulę ognia.
- Idź do pokoju 22, otwórz drzwi do pokoju 28, teraz idź do pokoju 32.
- Pogadaj z więźniem, weź szczura i daj go więźniowi, dostajesz kulę glinianą.
- Idź do pokoju 28, połóż runę ziemi i kulę glinianą na ołtarze.
- Zabij Boga Ziemi i weź kulę ziemi.
- Idź do pomieszczenia 15 i połóż kule na właściwe kolorowane wsporniki w rogu pokoju.
- To otworzy drzwi wyjściowe.
- Idź do pokoju 10, aby ukończyć poziom.



Poziom 13 'Project Eden'

Hasło =□△○XXX



Przejście

- Zaczynasz w pokoju 1.
- Wymierz swoje kroki w dół pokoju 2, aby ominąć kule ogniste.
- W pokoju 3, aby zabić Delavara, musisz odbić jego promienie energetyczne przez ostrożne wymierzenie uderzeń mieczem.
- Po pokonaniu go idź do pokoju 4 i wyjdź przez południowe drzwi, aby dostać się do maszyny czasu i ukończyć grę...

Kody

Level 1 =	XXXXXX	'Ort Underworld'
Level 2 =	△□X○○△	'Death Crypt'
Level 3 =	○□X○○△	'The Trappings'
Level 4 =	□X△△X○	'The Sewer'
Level 5 =	○X○△□X	'Eco Sector'
Level 6 =	X○△□○○	'Fabian Water Hold'
Level 7 =	□□○○X△	'Fabian Central'
Level 8 =	○X□△△□	'The Prision'
Level 9 =	△X△○□△	'Elysian Labyrinth'
Level 10 =	△○○□△X	'Subterrania'
Level 11 =	X□□X△□	'The Vault'
Level 12 =	○△X○□○	'Delavar's Lair'
Level 13 =	□△○XXX	'Project Eden'



Specjalne kroki

Jumping Slice = X□○△
Roundhouse Swing = X○△□

Tipsy

Naciśnij START, aby zrobić pauzę, a następnie naciskaj:

△△△□□□□□ = pełne zdrowie
△△□□○○□□ = maksymalna siła miecza
□○□△□△△△ = przeskocz poziom
○○○○□○○□ = pokaż pudełka kolizji

Teraz wybierz 'Continue' i naciśnij X, aby uaktywnić tipsy.



The Journeyman Project 3: Legacy of Time

PC Red Orb

...ge! Gage, otwórz oczy...! Gage! No nareszcie, przytomniejesz. Gdzie jesteśmy...? W... moment... jakieś trzysta trzydzieści lat przed naszymi czasami. Coś wyszło nie tak. No widzisz, a Daughton mówił ci, że wzięcie stroju kameleona może wywołać nieobliczalne skutki... Ale spokojnie. Już wysłałem sygnał do kwatery głównej. Powinni nas stąd zabr... Co?! Nic nie pamiętasz? Ależ Gage, to ja Arthur...! Nie pamiętasz...? Pewnie szok pourazowy. W takim razie poczekajmy kilka chwil, a ja wszystko ci opowiem... Aha, i jeszcze jedno... Forma gramatyczna opowieści o czynnościach, które wykonałeś, użyta w opowiadaniu, odnosi się do czasu, w którym się obecnie znajdujemy. Nie umiem inaczej, a ponadto może ci pomóc przypomnienie sobie... A zatem... (...) ... No i właśnie wtedy wpadłeś na pomysł, by odnaleźć, uznaną za martwą, Agentkę Trzy. Historia ta splotła się później z misją odnalezienia artefaktu zwanego Dziedzictwem, ale... Nie, zacznijmy od początku...!

* Korzystając z chwilowego zamyślenia Arthura, chciałbym jeszcze wspomnieć o dwóch sprawach. Najpierw zastrzeżenie, że przedstawiony poniżej poradnik jest jedynie drogą prowadzącą do ukończenia gry - jeżeli chcesz się bawić naprawdę i na całego, spędzisz znacznie więcej czasu wędrując i rozmawiając z ludźmi występującymi pod różnymi postaciami. Po drugie - umyślnie pominąłem opisy dokładnego umiejscowienia na ekranie przedmiotów i tego, do czego są one przeznaczone. A to z prostego powodu: każdy z interaktywnych przedmiotów w momencie najechania nań kursorem i później gdy trzymamy go, zaczyna jarzyć się żółtym światłem. Tak jakby miał aureolę. Dlatego też uznałem, że z uwagi na powyższą ich cechę, nie ma potrzeby drobiazgowego opisywania ich umiejscowienia.*

Zniszczone miasta, czyli tam, gdzie rozpoczęła się twoja misja.
Znalazłeś się u podstawy zrujnowanego wiatraka. Wiedziałeś jedynie tyle, że powinieneś odszukać trzy części koordynaty czasowej, pozostawione przez Agentkę Trzy. Kiedy odnajdziesz je wszystkie, będziesz mógł odnaleźć ją i rozpocząć właściwą misję.

Atlantis (Atlantyda): Wspiąłeś się na szczyt wzgórza i spotkałeś mnie, Arthura. Wyjaśniłem ci, o co chodzi w tej sprawie, a następnie ulokowałem się w twoim stroju kameleona (chameleon suit). Jesteś na dole, teraz naprzód, skacząc po wystających kamieniach, aż do pokruszonego muru. Zatrzymałeś się i spojrzałeś w dal na małą łódkę, a następnie podniosłeś linę-drabinkę leżącą u twych stóp. Odwróciłeś się i skierowałeś z powrotem do ruin wiatraka. Zarzuciłeś linę na najniższy z zerwanych schodów i wspiąłeś się na górę. Wreszcie znalazłeś się na szczycie wiatraka i odnalazłeś pierwszą część współrzędnej... oraz stałeś się świadkiem niesamowitej sceny.

El Dorado: Twoja misja w tej czasoprzestrzeni rozpoczęła się dość zabawnie: znalazłeś się w studni. Aby się z niej wydostać, odciągnąłeś kamień blokujący bramkę odpływu, a następnie podciągnąłeś sam odpływ. Szybko wypełniająca studnię woda wyniosła cię ku powierzchni. Wydostałeś się ze studni i podniosłeś korbę, która leżała tuż przed tobą, a następnie wyruszyłeś w dół ścieżką. Wypatrując stromo pnącej się w górę ścieżki po lewej schodziłeś w dół wzgórza. Kiedy znalazłeś odnogę, skręciłeś w nią i wspiąłeś się aż do ruin farmy. Tam podniosłeś leżący kosz i powróciłeś na główny trakt. Zszedłeś w dół, do zrujnowanego doku balonowego. Podszedłeś do urządzenia cumowniczego, które znajdowało się po twojej lewej ręce i zamontowałeś na nim korbę. Użyłeś urządzenia, by ściągnąć pozostałości balonu w dół. Zamocowałeś kosz do zerwanych lin i wspiąłeś się do środka. Balon wzniósł się w górę, a ty uchwyciłeś hak zwisający z balonu (poprzez kliknięcie na niewielkim uchwycie z prawej strony). Użyłeś haka, by przyciągnąć drugi balon i przeskoczyłeś do niego. Tam znalazłeś drugą część współrzędnej czasowej... i znowu otarłeś się o śmierć.

Shangri-La: Natychmiast po wejściu w tę czasoprzestrzeń, obróciłeś się i zszedłeś w dół po stoku. Podniosłeś uchwyt mechanizmu mostu oraz laskę martwego strażnika. Wspiąłeś się na powrót po zboczu i wszedłeś w ruiny budynku, który niegdyś był strażnicą. Zamontowałeś uchwyt na mechanizmie po prawej stronie i opuściłeś to, co pozostało z mostu w dół doliny. Zszedłeś w dół na niższy poziom strażnicy, a następnie wyszedłeś na piedestał. Ześliznąłeś się w dół po zerwanym moście i zeskoczyłeś w dół parowu. Zaraz po tym skierowałeś się na prawo, w stronę strzaskanej świątyni. Gdy znalazłeś się koło niej, zlokalizowałeś obluzowane okno i wyważyłeś je za pomocą laski. Wszedłeś do wnętrza świątyni i przeszedłeś przez salę w kierunku statuy Buddy. Wspiąłeś się po niej i na szczycie odnalazłeś ostatnią część współrzędnej czasowej... oraz zaliczyłeś bliskie spotkanie z rasą Cyrollan. Na szczęście wiedziałeś już, gdzie szukać nieuchwytnej Agentki Trzy, Michelle Visard.

Dziedzictwo Sosiqui

Kiedy przywiedziesz Agentkę Trzy z powrotem do TSA i porozmawiasz z ambasadorem Cyrollan, dowiesz się prawdy: rasy Cyrollan i Qou'Thalas walczyły przez tysiąclecia o artefakt zawierający całą wiedzę tajemniczej, starożytnej rasy znanej jako Sosiqui. Ten artefakt - Dziedzictwo - został podzielony na trzy części i zaginął w mrokach dziejów Ziemi. Atlantyda, El Dorado i Shangri-La zostały przez jedną z tych ras zniszczone, gdy stawało się oczywiste, że ta druga jest niezwykle blisko odnalezienia ukrytej części. Zostaniesz wysłany przez czas do tych trzech wspaniałych miast na dzień przed ich zniszczeniem. W każdym z nich Dziedzictwo przechowywane jest w sercu głównej świątyni. Dostanie się do niego nie jest jednak rzeczą prostą. Będziesz zmuszony do wpasowania siebie w rytm życia miasta i do samodzielnego wykrycia, jak osiągnąć część artefaktu. Będziesz musiał uspokoić czujność miejscowych oraz rozwiązać skomplikowane zagadki, strzegące dostępu do Dziedzictwa. Powodzenia, Gage.

I jeszcze jedna rzecz: możesz próbować ukończyć każdą z czasoprzestrzeni w dowolnym porządku. Tym niemniej każda z nich wymaga przedmiotów, które będziesz znajdował w innych miejscach; czeka cię sporo skoków w czasie. Nie przejmuj się tym jednak: twoja lokacja i przebranie zostają zachowane. Dlatego też możesz przemieszczać się w czasie, ilekroć zechcesz.

Atlantyda

Powróciłeś na Atlantydę dokładnie w miejscu, w którym ją opuściłeś: na szczycie wiatraka. Zszedłeś na dół przez klapę w podłodze. Na dole podniosłeś kółka zębate i umieściłeś je w miejscu, w którym powinny były się znajdować: w mechanizmie przy oknie. Obszedłeś pokój dookoła i poruszyłeś kilkukrotnie dźwignię: dopóki skrzydło wiatraka z zerwanym żaglem nie zbliżyło się do okna. Kiedy tak się stało, wszedłeś na nie i jeszcze raz poruszyłeś dźwignię, by dzięki temu przejechać się wokół wiatraka i zeskoczyć na falochron. Balansując na cieniutkim murze przeszedłeś w kierunku widocznej rei któregoś z zacumowanych statków. Kiedy zrównałeś się z masztem, przeskoczyłeś na nią, a następnie ześliznąłeś się po maszcie na pokład. Zszedłeś na suchy ląd i podążyłeś w kierunku ślepego zaułka, w którym znajdował się równie ślepy żebrak. Był on idealną osobą do zdjęcia matrycy, która następnie posłużyła ci za przebranie. I to bez straszenia jej. Zrobiłeś to, i chwilę porozmawiałeś z nim; jego brednie nie miały sensu; jak się okazało w przyszłości, jednak tylko pozornie. Wróciłeś dróżką i z powrotem wskoczyłeś na statek. Na jego pokładzie znalazłeś i podniosłeś bosak i jedwabną szmatkę; obydwie bardzo przydały się przy innych okazjach. Następnie przybrałeś postać ślepego żebraka i podszedłeś do leżącego na dziobie egipskiego kapitana. Rozmowa z nim przyniosła ci kilka atlantydzkich monet. Oprócz tego, z rozmowy z nim wywnioskowałeś, że on niecierpliwie na kogoś oczekuje. Tę tajemnicę jednak miałeś rozwiązać dopiero za jakiś czas.
Zszedłeś z pokładu statku i udałeś się ścieżką w drugą stronę, gdzie zadokowana była łódka przewoźnika. Przybrałeś postać kapitana i porozmawiałeś z przewoźnikiem. (Przewoźnik przewiezie każdą z postaci; postać kapitana jest jednak o tyle właściwa, że czarny udzieli jej kilku dość istotnych informacji.) Jednym z miejsc, w które mógł cię zabrać, była świątynia. Jako że było to miejsce kluczowe dla powodzenia misji, po opłaceniu kursu jednym z otrzymanych pieniążków, skierowałeś się do niej.

Dostanie się do świątyni: Kiedy dotarłeś do świątyni, zostałeś chłodno powitany przez jej strażnika. Zapytany o powód odmowy wpuszczenia ciebie do jej wnętrza, wyjaśnił, że nikt oprócz rodowitych Atlantów, obywateli miasta będących w posiadaniu złotego medalionu nie ma tu prawa wstępu. Mimochodem poinformował cię, że świątynia oczekuje dostawy naczyń i oliwy. Wiedziałeś zatem, dokąd powinieneś się skierować. Wybrałeś garncarnię (jak się później okazało, nie miało to szczególnego znaczenia: sklepy są obok siebie). W trakcie podróży przewoźnik da ci kilka interesujących informacji o oporze wśród "drugorzędnych obywateli", czyli jeńców. Kiedy osiągnąłeś nabrzeże ze sklepami, przeszedłeś na sam jego koniec, by za narożnikiem wejść do zakładu wyciskania oliwek. W środku spotkałeś jego uroczą właścicielkę. Zapytana, udzieliła ci wielu interesujących informacji o kulturze Atlantów. Opuściłeś jej zakład i skierowałeś się do garncarni. Z jej bardzo śpieszącym się i bardzo zapracowanym właścicielem mogłeś rozmawiać w każdym ze swoich przebrań, jednak tym właściwym był strój kobiety od oliwy. Garncarz okazał się jej bratem. Zaoferowałeś, że popilnujesz jego zakładu, dzięki czemu opuścił cię, by popracować w spokoju w innym miejscu. Podszedłeś do stołu obok wejścia, użyłeś maszyny do wyciskania gliny i podniosłeś część, która spadła. Zbadałeś również stół naprzeciwko wewnętrznych drzwi i wziąłeś stamtąd dzban i miskę. Wróciłeś do zakładu wyrobu oliwy, gdzie przed jego wejściem znajduje się pojemnik z olejem z oliwek, które suszą się na rozpiętych płachtach. Zaczerpnąłeś w jedno z naczyń oleju i wszedłeś do sklepu. Na stojących z lewej strony wejścia amforach odkryłeś taki sam znak (pieczęć), jaki miał wygrawerowany na napierśniku strażnik świątyni. Odcisnąłeś go w kawałku gliny i otrzymałeś całkiem zmyślny, lecz niestety zaledwie gliniany medalion.

SUGEROWANY SKOK DO EL DORADO

Znowu znalazłeś się w Andach. Tym razem jednak, na szczęście nie w lecz obok studni. Odwróciłeś się i "zdjąłeś" przebranie ze śpiącego tam chłopca. Przybrałeś jego postać i zszedłeś w dół ścieżką. I znowu najpierw skierowałeś się do farmy. Teraz miejsce to wyglądało znacznie lepiej. Jej właściciela znalazłeś za stajniami ostrzącego jakieś narzędzia. Porozmawiałeś z nim, a on udzielił ci wielu interesujących informacji o kulturze El Dorado. (Postać chłopca jest w wielu lokacjach najwłaściwszą spośród dostępnych w tej czasoprzestrzeni. Jest on postacią popularną w mieście; co więcej: w zasadzie wszyscy czują do niego sympatię.) Wróciłeś na główny trakt i, tak jak poprzednio, skierowałeś się do doku balonów. Wskoczyłeś do jeszcze działającego balonu i odbyłeś krótką przejażdżkę do głównej świątyni. Wspiąłeś się po schodach i wszedłeś do wnętrza świątyni. Obejrzałeś tam malowidła na ścianach; opowiadają one historię o pierwszym szamanie

Porozmawiałeś ze skrybą pracującym przy ścianie i dowiedziałeś się nowych rzeczy, tak o miejscowej kulturze, jak i o znaczeniu znaków, które widziałeś na zboczu wzgórza (jak na płaskowyżu Nazca). Zanim odszedłeś, zabrałeś garść złotego pyłu z pojemnika przy wejściu i spojrzałeś daleko w głąb przez otwór w centrum pomieszczenia. Tak jak sądziłeś: artefakt był na samym dole. Jak dotychczas nie wiedziałeś jednak, jak się do niego dostać.

SUGEROWANY SKOK DO ATLANTYDY

Po raz ostatni powróciłeś do garncarni i otworzyłeś wewnętrzne drzwi. Jak się okazało były to drzwi pieca. Umieściłeś gliniany medalion na małym postumencie na kole, na medalion nasypałeś złotego pyłu z El Dorado i zamknąłeś wrota. Pokręciłeś kilka razy wewnętrznym kołem (za pomocą pionowo umieszczonego koła w ścianie tuż obok pieca), otworzyłeś piec i podniosłeś z postumentu wierną replikę złotego medalionu.

Wewnątrz świątyni: Wróciłeś pod bramę świątyni i przybrałeś postać bądź kobiety od oliwek, bądź garncarza. Następnie pokazałeś medalion strażnikowi, który zwolnił blokady, tak byś mógł dostać się do jej wnętrza. Wpłynąłeś do niej, a dotarłszy do nabrzeża, skierowałeś się na wprost. Wreszcie znalazłeś się w kapliczce. Bogato zdobiony pojemnik nad twoją głową zawierał leczniczą wodę, o której wspominała kobieta z olejarni. Napełniany był on przez gejzer wytryskujący ze studni i wpadający w centralny otwór pojemnika. Pociągnąłeś za łańcuch umieszczony w ozdobie w kształcie krowiej głowy i ujrzałeś, jak pewna ilość wody dostaje się do pojemnika. Jako zaś że nazwa "lecznicza woda" brzmiała dość obiecująco, zaczerpnąłeś jej do drugiego z zabranych ze stołu w garncarni pojemników. Przeszedłeś na drugą stronę kapliczki i odkryłeś coś w rodzaju studni, w przestrzeń której wpadała woda. To było serce świątyni. To było miejsce, do którego musiałeś się dostać. Aby jednak móc chociażby spróbować, musiałeś wyłączyć tę spływającą w dół wodę. Zauważywszy niewielki haczyk na odrzwiach bramki wodnej, użyłeś na nim bosaka i zasunąłeś bramkę. Teraz, gdy spadająca w dół woda nie przysłaniała ci widoku, spoglądając w głąb studni ujrzałeś część Dziedzictwa spoczywającą na dole. Niestety wyglądało na to, że nie ma żadnej drogi, by się tam dostać. Jako zaś że jedyną dotychczas nie odwiedzaną lokacją spośród oferowanych przez przewoźnika był wiatrak, skierowałeś się właśnie tam.

Infiltracja ruchu oporu: Na wstępie przybrałeś postać kapitana i wszedłeś do wnętrza wiatraka. Zaczekałeś przez moment w zewnętrznym pokoju, a następnie zajrzałeś do wnętrza stojącej przy ścianie skrzyni. Wydobyte stamtąd malowidło wyraźnie dowodziło istnienia ukrytego przejścia. Wszedłeś do wewnętrznego pokoju i rozpocząłeś rozmowę z człowiekiem obsługującym wiatrak. On także (tak jak żebrak) wydawał się ogarnięty obsesją na punkcie pogody. Zacząłeś podejrzewać, że mogą być oni powiązani w jakiś sposób z tajemniczym ruchem oporu niewolnych i skierowałeś się wprost do doków, w których zacząłeś. Przybrałeś postać człowieka z młyna i, tak jak podejrzewałeś, napomknienie w rozmowie ze ślepym żebrakiem o tym, że zanosi się na deszcz, zaowocowało niezwykle poważną wiadomością. Było niemal pewne, że ten niepozorny człowiek jest przywódcą opornych. By jednak mieć zupełną pewność, przybrałeś postać żebraka i wskoczyłeś na egipski statek, by porozmawiać z jego kapitanem. Kiedy Egipcjanin usłyszał wiadomość: "looks like nasty weather", ujawnił kilka dodatkowych informacji o ruchu oporu. Jednak dużo ważniejsze było to, że zdradził odzew, jakiego używają opozycjoniści. Aby wykorzystać świeżo uzyskane wiadomości, przybrałeś postać kapitana i wróciłeś do zaułka, w którym znajdował się żebrak. Napomknienie w rozmowie "it may even rain" spowoduje, że zrzucił on maskę obłąkanego. Tak jak podejrzewałeś, był on przywódcą ruchu i właśnie organizował spotkanie pomiędzy egipskim kapitanem a człowiekiem z wiatraka. Jak się dowiedziałeś, kapitan był jedynym, który mógł poprowadzić statek podczas ich wspólnej ucieczki z Atlantydy. Wypytywany, zdradził ostatnią z części złożonego hasła. Wciąż w postaci kapitana skierowałeś się z powrotem do wiatraka. Człowiek zarządzający wiatrakiem na wieść o tym, że "it will be a long winter" otworzył się całkowicie przed tobą i zdradził wszystko, co wiedział, włączając w to informację o pochodzeniu żebraka i jego planie ucieczki. Dla ciebie jednak interesujące było przede wszystkim to, że istnieje przejście prowadzące od podziemi wiatraka, aż do wewnętrznej świątyni. Zakończywszy zwierzanie się, człowiek ten poszedł na górę wiatraka, by dokonać kilku napraw, ty zaś zająłeś się czymś znacznie bardziej istotnym. Podszedłeś do układu bloczków i lin przy wejściu. Podniosłeś linę, obróciłeś się i zamocowałeś ją na kole młyńskim. Następnie przesunąłeś dźwignię, a obracające się koło, dzięki bloczkom i linie, podniosły jeden z kamieni w posadzce i odsłoniły ukryty właz. Zasunięcie bramki wodnej w świątyni spowodowało, że rura była sucha; dlatego też mogłeś wpełznąć do niej i przedostać się do serca świątyni.

Uzyskanie Dziedzictwa: Pamiętając o tym, że Saros, Strażnik świątyni, jest przyjacielem Padrosa, żebraka, przyjąłeś postać tego ostatniego, a następnie wspiąłeś się po drabince i skręciwszy w lewo skierowałeś się w stronę końca holu. Idąc, przyglądałeś się uważnie malowidłom na ścianach i słuchałeś moich objaśnień. Dowiedziałeś się, że Sosiqui zapoznali Atlantów z Dziedzictwem Życia, a bitwa obcych ponad miastem została długo, długo przedtem przewidziana. Po dotarciu do końca korytarza, spotkałeś Sarosa. Saros wspomniawszy o niekompetencji strażników świątynnych, wtajemniczył cię w schemat działania "urządzenia słonecznego". Teraz dopiero zorientujesz się, że Saros w rzeczywistości jest tą samą osobą, co dr Elliot Sinclair - wynalazca podróży w czasie: Dziedzictwo w istocie rzeczy dało mu wieczne życie. On był świadkiem zniszczenia przez Cyrollan Atlantydy; to sprawiało, że wieki później, gdy na powrót przybyli oni na Ziemię, kierował się w stosunku do nich irracjonalną, dla innych, nienawiścią. Kiedy wreszcie cię opuścił, znalazłeś się sam na sam z "niebiańskim zegarem". Zegar ten śledził okresowe zaćmienia słońca, które widoczne były nad Atlantydą. Kiedy miały miejsce, aktywował on mechanizm pod świątynią wystrzeliwujący gejzer wody, który wypełniał zbiornik, i uwalniający Dziedzictwo. Umieściłeś słoneczko pomiędzy uchwytem a kołem i przesunąłeś tarczę zegara na jutrzejsze zaćmienie. Kiedy to zrobiłeś, pozostało jedynie przywrócić bieg wodzie i... Poszedłeś skrótem, jaki ujawnił się po zmianie pozycji koła. Przeszedłeś przez hol i znalazłeś schody, które wyprowadziły cię na powierzchnię, do zewnętrznej świątyni, tuż obok kapliczki. Tam użyłeś bosaka, by otworzyć bramkę wodną. Erupcja gejzeru spowodowała, że Dziedzictwo pojawiło się tuż przed tobą. Pochwyciłeś je i... przenieśliśmy się z powrotem do kwatery głównej TSA.

SUGEROWANY SKOK DO SHANGRI-LA

W tej czasoprzestrzeni pojawiłeś się stojąc na schodach, twarzą w kierunku klasztoru. Odwróciłeś się, zszedłeś po schodach i podszedłeś do leżącego na końcu ścieżki pielgrzyma. Zdjąłeś z niego przebranie i przybrałeś jego postać, a następnie wróciłeś do budynku strażnicy na szczycie wzgórza i schodów. Wewnątrz wspiąłeś się po schodach stojących bliżej drzwi. Na górze, na wyższym poziomie budynku spotkałeś Mnicha-Wojownika, który strzegł drogi do Shangri-La. Aby uzyskać prawo swobodnego przemieszczania się pomiędzy strażnicą a klasztorem, musiałeś ofiarować mu jedwabną szmatkę z Atlantydy. Następnie zszedłeś na niższy poziom i po przebyciu mostu stanąłeś na wzgórzu klasztornym. Wspiąłeś się po schodach i wszedłeś do głównego budynku. Przeszedłeś przez salę i skierowałeś się do niewielkiej alkowy po prawej stronie sali. Konwersacja z rezydującym tam Lamą przyniosła ci wiedzę o podstawach filozofii Buddystów: Kole Życia i Sześciu Domenach Nieoświeconego. Kiedy skończyłeś pytać, udzielił ci pozwolenia na badanie, tak klasztoru, jak i kapliczek. Jak przypuszczałeś, celem w Shangri-La jest odwiedzenie wszystkich Sześciu Kapliczek Nieoświeconego. Korzystając z udzielonej permisji rozpocząłeś swoje własne badanie budynku i kaplic rozrzuconych w obrębie klasztoru. Przy każdej z Sześciu Kapliczek Nieoświeconego musiałeś zaofiarować przedmiot symbolizujący cnotę, jaką powinny wykazać dusze gotowe do osiągnięcia Nirvany. Kiedy to zrobiłeś, posąg Buddy z kapliczki obdarowywał cię kolorową, magiczną kulą, której przydatność w późniejszym czasie okazała się nieoceniona. Kapliczki mogły być odwiedzane w dowolnym porządku, jednak ty zdecydowałeś się na następujący. Domena Ludzi: Domena Ludzi symbolizowana jest przez błękitnego Buddę, a jej kapliczka mieści się w głównym budynku, nieopodal miejsca, w którym spotkałeś Lamę. Występkiem ludzi jest pycha, a symbolem wyzwolenia - miseczka żebracza, reprezentująca pokorę.

SUGEROWANY SKOK DO ATLANTYDY

To właśnie w tym miejscu widziałeś po raz ostatni miseczkę żebraczą. Po przejściu w tę czasoprzestrzeń wróciłeś do doków i podniosłeś pozostawione przez żebraka naczynie.

SUGEROWANY SKOK DO SHANGRI-LA

Umieściłeś miseczkę w ręku błękitnego Buddy i otrzymałeś błękitną kulę.

Królestwo Pretas: Królestwo Pretas reprezentowane jest przez żółtego Buddę, a jego kapliczka umiejscowiona jest w szklarni, do której dostałeś się przechodząc przez most sznurowy do budynku strażnicy, a następnie schodząc schodami i przechodząc przez równoległy do poprzedniego, wiszący nad przepaścią mostek. Występkiem domeny Pretas jest obżarstwo, a symbolem oczyszczenia jest owoc duchowy. Ogrodnik wewnątrz szklarni poinformował cię, że Pretas są duchami skazanymi na wieczny głód za swe obżarstwo w życiu. On zaś ofiarowuje owoc duchowy, by nasycić ich głód. Niestety, drzewo nie rodzi już owoców, a jego korzenie zgniły. Zorientowałeś się natychmiast, że jesteś w stanie pomóc tak jemu, jak i sobie. Odszedłeś na prawą część szklarni i odnalazłeś klapę prowadzącą do sytemu tuneli parowych. Wśliznąwszy się w nie, odszukałeś korzenie drzewa, które rzeczywiście były nadgniłe. Wylałeś na nie leczącą wodę z Atlantydy, co ku twemu zdumieniu sprawiło, że drzewo odżyło. Wróciłeś do szklarni, obszedłeś postument i drzewo, i wreszcie wspiąłeś się na postument. Podniosłeś z niego nóż i mapę tuneli, a z gałęzi zerwałeś owoc. Jabłko położyłeś w miseczce Buddy i otrzymałeś żółtą kulę.

SUGEROWANY SKOK DO EL DORADO

Spotkanie z szamanem: Jak się domyślasz, spotkanie z miejscowym szamanem musiało być kolejną rzeczą, jaką zrobiłeś. Opuściłeś świątynię i skierowałeś się w prawo. Obszedłeś narożnik świątyni i począłeś wspinać się w górę zbocza, na którego szczycie znajdował się dom szamana. Przy wejściu jednak zostałeś zatrzymany przez strażnika, który nie dał się przekonać co do konieczności złożenia wizyty czarownikowi. Jak wynikało z odbytej z nim rozmowy, wojenny balon unoszący się tuż za ścianką należał właśnie do niego. Uwolnienie go mogło dać ci szansę dostania się do wnętrza domu. Przecisnąłeś swą wątłą postać przez szczelinę pomiędzy murem i skałą i, używając noża z Shangri-La, przeciąłeś linę cumowniczą. Jako że strażnik przestał stanowić problem, wspiąłeś się ścieżką aż do budynku, w którym... zatrzymany zostałeś przez innego strażnika. Tym razem jednak poratował cię sam szaman. Szaman, sądząc że jesteś chłopcem z farmy, który go odwiedził, opowiedział ci pełną historię wioski. Wspomniał również o dwóch duchach strzegących potężnego totemu. To zaś brzmiało bardzo znajomo. I w tej czasoprzestrzeni zbliżająca się zagłada wioski została przewidziana przez szamana. Co ciekawe jednak, jego widzenie dało mu obraz chłopca ratującego totem, a ty wtedy miałeś właśnie postać chłopca... Czarownik wspomniał również o talizmanie, który miał być niezbędny do wypełnienia misji. Jako że zabrzmiało to bardzo przekonywująco, postanowiłeś wrócić i znaleźć go. Wróciłeś do miejsca, w którym zacząłeś, przyjąłeś postać szamana i zbudziłeś śpiącego chłopca. Poprosiłeś o "pożyczenie" jego talizmanu, a on dość niechętnie, lecz jednak, oddał ci go. Kiedy tylko go uchwyciłeś, wróciłeś, już w przebraniu chłopca, do domu czarownika.

Uzyskanie Dziedzictwa: Wewnątrz jego domu

El Dorado, który ukrył Dziedzictwo gdzieś w pobliżu i postawił czterech strażników, aby go strzegli. Wiedziałeś już, że aby zdobyć artefakt, będziesz zmuszony podążyć śladem szamana i przejść przez powietrze, wodę, ziemię i ogień. wzgórzu widziałeś przestawiony wiatrak z Atlantydy, świątynię w Shangri-La, znak Trzeciej Rzeszy, wyobrażenie grzyba, który niemalże zniszczył Ziemię i wreszcie oznaki TSA. To oznaczało, że istotnie Dziedzictwo Czasu zostało ofiarowane tym ludziom; szaman rzeczywiście mógł widzieć przeszłość i przyszłość. Powiększyłeś sobie obszar obok świątyni i wyraźnie już ujrzałeś dwa ptaki walczące o coś ponad basenem w kształcie strzałki. Zrozumiałeś, że ptaki te to symbol dwóch duchów. Zrozumiałeś również, że basen ten kryje drogę do przedmiotu, o który walczyły ptaki. Wreszcie powiększyłeś sobie samą świątynię. Na jej dachu umieszczono, w bardzo specyficznej orientacji, wyobrażenia czterech pierwiastków ziemi. Skopiowałeś układ masek i wygasiwszy ogień pod czaszą balonu powoli opuściłeś się na dół. Na powrót skierowałeś się do świątyni, lecz ominąwszy jej wejście podążyłeś ścieżką, której dotychczas nie zbadałeś. Ścieżka kończyła się ślepo, ale przedzierając się przez zarośla dotarłeś do basenu w kształcie strzałki. Wypełniony był wodą, ciebie jednak zaintrygował niewielki postument tuż przed tobą. Kształt jaki był w nim wyryty, coś ci uparcie przypominał. Umieściłeś w nim talizman chłopca, a wypełniająca dotąd basen woda wsiąkła w ziemię. Wewnątrz zauważyłeś, że w każdym narożniku basenu znajdowały się układy sześciu masek. Kiedy się je wciśnie, ich oczy jarzyły się na czerwono, jednak tylko jedna naraz może pozostać wciśnięta. Przypominając sobie układ z dachu świątyni widziany z balonu uzmysłowiłeś sobie, że kombinacja masek stanowi klucz do wnętrza krypty. Zgodnie ze wskazówkami zegara były to: druga od lewej, druga od prawej, trzecia od lewej i krańcowa lewa. Kiedy cztery właściwe głowy zostały wciśnięte, część schodów zapadła się i ujawniła prowadzące w kierunku świątyni wejście. Szedłeś w dół i spostrzegłeś, co miał na myśli szaman, mówiąc o duchu ognia: korytarz zablokowany był ścianą ognia. Nawet nie próbując pokonać piekielnego gorąca i zarazem pamiętając o walczących duchach ognia i wody wróciłeś na górę basenu i z panelu usunąłeś talizman. Kłęby pary uzmysłowiły ci, że spływająca w dół woda ugasiła płomienie. Wreszcie droga do Dziedzictwa stanęła otworem. Szedłeś w dół i dotarłeś do kapliczki. Zbliżając się, zauważyłeś, że inskrypcje na ścianach powoli zaczynają się jarzyć. Po ich przeczytaniu stało się jasne, że szaman przewidział nie tylko zagładę Atlantydy i Shangri-La, ale i ostateczne starcie pomiędzy Cyrollanami a Quo'Thalas. Niestety nigdzie nie znalazłeś niczego, co mogłoby chociaż zasugerować ostateczne rozwiązanie konfliktu. Kliknięcie na kapliczce uwolniło Dziedzictwo. Pochwyciłeś je i powróciłeś do kwatery TSA.

SUGEROWANY SKOK DO SHANGRI-LA

Domena Asuras: Domena Asuras reprezentowana jest przez czerwonego Buddę, a jego kapliczka umiejscowiona jest u dołu schodów głównego budynku, obok namiotu Dżingis Chana. Przewiną Asuras jest zawiść i agresja, a wyzwolenie stanowi płomienny miecz prawdy. Nie było zbiegiem okoliczności to, że namiot Chana stał akurat obok tej kapliczki. Jedyny miecz jaki możesz znaleźć w klasztorze należy właśnie do niego i umieszczony został w namiocie. Byłeś zmuszony do zastanowienia się, w jaki sposób mógłby on zostać stamtąd wykradziony. Jednak, zanim jeszcze przedsięwziąłeś jakieś kroki wiodące ku temu celowi, porozmawiałeś z Chanem (w postaci Lamy; w żadnej innej nie będzie on chciał z tobą rozmawiać), a on udzieli ci informacji o Siddha i jego sekrecie - mocy przemiany. Konwersując z Chanem, zauważyłeś zapewne klapę zamykającą system tuneli parowych. Prawdopodobnie udałoby ci się pochwycić jego miecz właśnie stamtąd. Wszedłeś jednym z pozostałych wejść do tuneli i sprawdzając swoją pozycję (przeciągając mapę na ekran), jaką na bieżąco notowałem, znalazłeś się pod namiotem Chana. Wychyliłeś się z otworu i pochwyciłeś miecz, po czym, powróciwszy do kapliczki, włożyłeś miecz w dłoń czerwonego Buddy i otrzymałeś czerwoną kulę.

Domena Piekła (Hell's Realm): Domena Piekła reprezentowana jest przez czarnego Buddę, a jego kapliczka umieszczona została w tunelach pod klasztorem i zaznaczona jest na mapie jako miejsce ze szkieletem. Występkiem piekieł jest niegodziwość, a symbolem odkupienia oczyszczający żar, wypalający niegodne uczynki. Kiedy po raz pierwszy wszedłeś do tej kapliczki, zwróciłeś uwagę na jej makabryczne podobieństwo z innymi, już odwiedzonymi. Jednak po dokładniejszych oględzinach wnętrza, narzędzi i planu na ścianie wywnioskowałeś, że statua zrobiona została z... masła z jaka. Fakt ten w połączeniu z inskrypcją na ścianie sugerującą "ukierunkowanie swojej energii" podpowiedziały ci rozwiązanie. Aby uzyskać kulę, byłeś zmuszony do zgromadzenia swej energii czy raczej energii tuneli - pary. Musiałeś zmieniać ułożenie kamiennych zapór, tak by cała para powstająca w skalnych grotach - ujściach lawy mogła skupić się w kapliczce i stopić statuę. Nie jestem w stanie opowiedzieć ci dokładnie, w jaki sposób tego dokonałeś. Ogólnie jednak, nie mogłeś dopuścić, aby para uciekała na powierzchnię. Zignorowałeś również lewe ujście pary, koncentrując się na środkowym i prawym. Zablokowanie górnej drogi prawego ujścia i połączenie go ze środkowym, a następnie skierowanie skumulowanej pary do pomieszczenia kapliczki dokonało dzieła stopienia. Oznaką, że się udało, był wyraźny wzrost temperatury, o którym natychmiast cię poinformowałem. Teraz wystarczyło jedynie powrócić do kapliczki i wyjąć czarną kulę z pozostałości po roztopionej statuetce.

Domena Zwierząt (Animals Realm): Domena Zwierząt reprezentowana jest przez zielonego Buddę, a jego kapliczka znajduje się obok wejścia na mniejszy ze sznurowych mostów (nieopodal pielgrzyma). Winą zwierząt jest ignorancja, a symbolem wybawienia - książka reprezentująca mądrość. Jak zapewne pamiętasz, całą alkowę, w której rezydował Lama wypełniały buddyjskie książki. Dlatego też udałeś się na powrót do niego i w postaci Chana i zapytałeś go o Domenę Zwierząt. Lama, chcąc cię, a właściwie Chana, sprawdzić, zapytał o źródło wszelkich cierpień. Aby odpowiedzieć poprawnie, musiałeś przypomnieć sobie inskrypcję znajdującą się na ścianie blisko kapliczki i na samej kapliczce. Kiedy odpowiedziałeś poprawnie ("ignorance") otrzymałeś w nagrodę książkę, którą, powróciwszy do kapliczki, umieściłeś w otworze w podstawie Buddy. W zamian otrzymałeś zieloną kulę.

Domena Bogów (Realm of the Gods): Domena Bogów reprezentowana jest przez białego Buddę, a jego kapliczka umiejscowiona jest niedaleko prawego narożnika klasztoru, w wejściu budynku znajdującego się za namiotem Chana. Przewinami Bogów są egoizm i próżność, a symbolem wyzwolenia jest muzyka, która przerywa ich samozadowolenie. Naprzeciw statuy zauważyłeś komplet ośmiu młynków. Symbole na nich wydały ci się dziwnie znajome, widziałeś je bowiem wcześniej na ścianie obok kapliczki domeny Zwierząt. Jednak nim zagrałeś tę mantrę - "om ma ni pad me hum" - zmuszony zostałeś do naoliwienia górnego prawego młynka. Użyłeś oleju z Atlantydy i już po chwili brzmiał on właściwie. Następnie zagrałeś w następującej kolejności:

3	2	6	4
5	-	1	-

Ręka posągu otworzyła się, a ty otrzymałeś szóstą, ostatnią - białą, kulę.

Uzyskanie Dziedzictwa: Kiedy zgromadziłeś wszystkie sześć kul, udałeś się do centralnej świątyni, która znajdowała się za wewnętrznymi drzwiami obok kapliczki domeny Bogów. Wszedłeś tam i zdumiony przyglądałeś się dłuższą chwilę detalom i bogactwu świątyni. To było najbardziej urocze miejsce, jakie odwiedziłeś w tej misji. Skręciłeś w prawo, podszedłeś i obejrzałeś makatę wiszącą na prawej ścianie. Następnie odwróciłeś się i zszedłeś w dół, na posadzkę głównej okrągłej sali. Podsadzka, jak się okazało, była dokładną repliką makaty wiszącej na ścianie, opisującej Sześć Domen Nieświadomego. Obszedłeś salę i podszedłeś do kolumny stojącej w jej środku. We wnętrzu kolumny ujrzałeś biały posążek, kopię dużej statuy z zewnątrz. Jej dłoń zastygła w ruchu, który sugerował, że posążek na coś oczekuje. Umieściłeś w jej instrumencie białą kulę. Kiedy tylko zdążyłeś cofnąć rękę, fragment podłogi pod tobą uniósł się w górę tworząc wspaniałe schody. Wspiąłeś się po nich i we wnęce w środkowej kolumnie odnalazłeś kolejną figurkę. Wspinałeś się tak po tworzących się schodach, umieszczając kule w odpowiadających im kolorem statuetkach. Idąc, czytałeś, a właściwie ja czytałem, historię o upadłym Sidha, o którym już słyszałeś: o jego podróży przez domeny w drodze do Nirvany. Kiedy osiągnąłeś szczyt, dostrzegłeś, że zwieńczenie kolumny rozchyla się, tworząc sobą kwiat białego lotosu - symbol objawienia. Kiedy zbliżyłeś się do niego, zaczął się obracać, a on utworzył ze swych płatków schody. Wspiąłeś się po nich i znalazłeś się na samym szczycie świątyni, wewnątrz oczu, które widziałeś z krawędzi przepaści. Dziedzictwo unosiło się tuż przed tobą. Uchwyciłeś je, ale zorientowałeś się, że coś z nim jest nie tak: nie był czworościanem jak pozostałe. Przeczytanie inskrypcji ściennych dało ci wskazówkę. Tak jak sugerował Chan, to było Dziedzictwo Materii, zdolne przetwarzać ją w rozmaite formy. Jak sam widziałeś, zdolne było również zmienić charakter samego siebie. Ty jednak, by móc połączyć je z pozostałymi, potrzebowałeś jego prawdziwej postaci. Jedyną postacią, która mogła ci pomóc był upadły Sidha, który, niestety, zaginął podczas swej podróży poprzez domeny. Odwróciłeś się i dopiero wtedy spostrzegłeś, że trzecie oko umieszczone pomiędzy dwoma pozostałymi zrobione zostało z kryształu. Spojrzałeś w nie i spostrzegłeś, że wskazywało dokładnie pielgrzyma klęczącego na skraju przepaści, na krańcu ścieżki. Wtedy też przypomniałeś sobie słowa Lamy: kiedy Sidha ostatecznie powróci, będzie człowiekiem na ostatnim stopniu, na progu stanu Nirvany. Szedłeś w dół i pospiesznie wróciłeś do pielgrzyma. Porozmawiałeś z nim, a on ogłosił ci, że ty również znajdujesz się na ostatnim stopniu oświecenia. Zanim jednak zechciał odmienić Dziedzictwo dla ciebie, nakazał ci pozbycie się wszelkich kłamstw i iluzji. Zmieniłeś postać na tę prawdziwą dla ciebie - na strój kameleona. Wówczas to pielgrzym wziął lotus od ciebie i przywrócił mu jego właściwą postać. Co więcej, podziękował ci za możliwość przysłużenia się drugiemu człowiekowi. Z twą pomocą ostatecznie stał się on zdolny do osiągnięcia błogosławionego stanu Nirvany. Ująłeś przemienione Dziedzictwo i powróciliśmy do TSA.

Złożenie Dziedzictwa.

Do kwatery TSA dostaniemy się akurat w chwili, gdy znajdować się ona będzie pod ostrzałem sił Qou'Thalas. Zanim jednak, ratująca sytuację, moc Dziedzictwa mogła zostać uwolniona, będziesz musiał poprawnie je złożyć. Powodzenie lub ostateczna klęska będą zależeć jedynie od ciebie, Gage. Nie będziesz miał wiele czasu.
To będzie ostatnia zagadka, jaką będziesz zmuszony rozwiązać podczas misji. I prawdopodobnie najtrudniejsza. Musisz złożyć wzór z hologramów, jakie wyświetla każda ze ścian części Dziedzictwa. Cel to złożenie wzoru, znaku Sosiqui, który wyświetlę w rogu ekranu. Czworościany będą mogły być obracane zarówno w pionie, jak i w poziomie. Każda zmiana położenia części będzie również zmianą rzucanego przez nią obrazu. Kliknięcie dokładnie na wewnętrzną ściankę będzie wyłączać światło. I znowu nie będę mógł przekazać ci szczegółowego rozwiązania, a jedynie ogólną strategię. Będziesz próbował obracać je i dopasowywać, poczynając od górnego i przechodząc kolejno, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, do następnych części. Komputer będzie wygaszał dotarłych elementów, które będę się świecić w tej samej pozycji w dwóch lub nawet trzech Częściach. Będziesz posiłkował się również podpowiedziami Arthura.

Kiedy ukończysz symbol Sosiqui, Dziedzictwo uaktywni się i...

...Hej, Gage, zabierają nas! Słyszysz...?! Nareszcie nas stąd zabierają... Już czas...!

Arthur